





Nintendo®

- FATAL FURY 2
- LETHAL ENFORCERS
- TETRIS 2



GAME VISTAZO A:
- BATMAN

ESPECIAL TRUCOS

NUEVAS SECCIONES
- EXTRA
- START

Chile $ 990



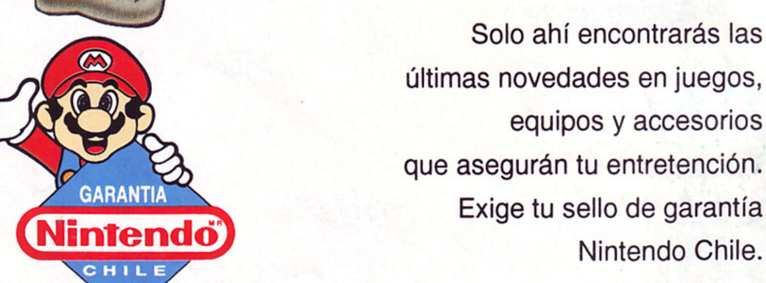


¡FELICITACIONES!

A LOS QUE YA ENCONTRARON LA CLAVE.

Si tienes un auténtico Nintendo Chile, entonces ya encontraste la clave que te abre un mundo de entretención. Si aún no lo has encontrado, te damos una pequeña pista:

(Distribuidores oficiales Nintendo Chile).



Solo ahí encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios que asegurán tu entretención. Exige tu sello de garantía Nintendo Chile.

¡Exige tu sello!

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLOS Santiago • HITES Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • IMP. JUISMA Santiago • ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • CENTRO OFERTAS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.

EDITORIAL



Hemos sentido mucha inquietud en nuestros lectores respecto al lanzamiento del nuevo sistema Project Reality, ya que hay incertidumbre sobre qué pasará con su actual sistema Super NES ¿pasará de moda? ¿Se volverá obsoleto?. Realmente no debe haber preocupación alguna, pues Nintendo no olvida a sus usuarios. Muchos podrán decir que el NES ya está agonizando y que ya no hay tantos juegos nuevos para este sistema y desafortunadamente tiene razón, pero este sistema fue lanzado ¡en 1985! Es decir que tiene 9 años. Cuando se lanzó el Super NES se predijo que en unos cuantos meses desaparecería el sistema NES y a la fecha todavía se lanzan juegos excelentes. La tecnología avanza y los videojugadores cada vez quieren más. Este año llegarán al mercado varios equipos de 32 bit y mientras Nintendo termina el Project Reality de 64 bit, dará a los videojugadores lo que más deseamos: buenos juegos. Así se lanza Super Metroid con 24 megas de memoria además del esperado Stunt Race FX (ex FX TRAX). Los videojugadores nos mantendremos ocupados y divertidos con el Super NES mientras sale el sistema de 64 bit; y para después puedes estar seguro que el Super NES tiene larga vida por delante con juegos cada vez mejores.

Muchos nos ha escrito diciendo que hubieran preferido un equipo compatible con el Super NES como el CD-ROM para asegurar la vida del Super NES pero ¿para qué? si el nuevo sistema completo será más económico que lo que hubiera sido el accesório CD-ROM. Es un hecho que los sistemas lanzados por Nintendo tienen una vida mucho más larga porque cuando se lanzan son lo más avanzado en tecnología y vienen soportados con un excelente Software (títulos o cartuchos). El Project Reality no será la excepción. Espéralo... cuando llegue verás que teníamos razón.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/3 Nº 19
ABRIL 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

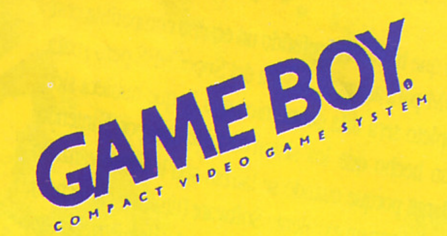
Diseño en Computación
Helio Galaz G.

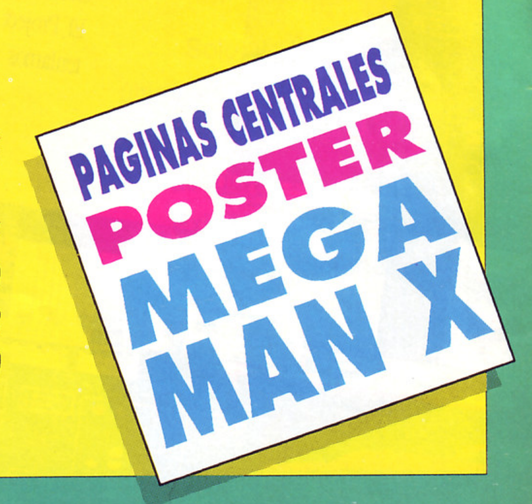
Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar
Juan Eduardo Trujillo

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Benett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta, Coordinación: Iván Avila, Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellan Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaocaro Sánchez y Cia. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Marzo 1994. Chile recargo por flete (I,II,XI, XII Regiones) $15.

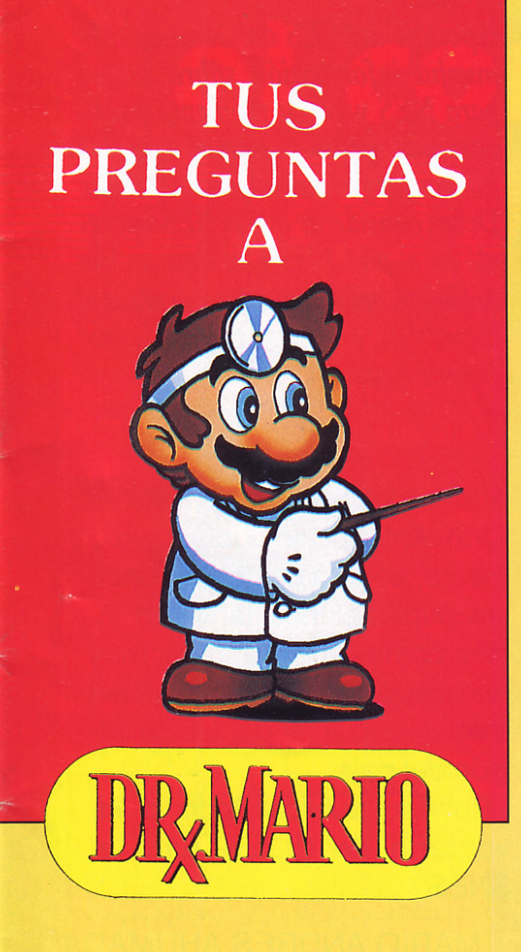
Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





TUS PREGUNTAS A



Les escribo para preguntarles ¿Cuánto tiempo es recomendable jugar Nintendo? Esto les interesa a mis padres como a mí.

RICARDO ANDREATTI

Lo que te podemos decir es que no debes descuidar tus otras actividades y obligaciones; ya sea que estudies o trabajes, ningún pasatiempo debe hacer que te "desconectes" del mundo o descuides tus obligaciones.

◆

¿Es cierto que apareció un nuevo juego de box en español? ¿Pueden darme información sobre él?

JUAN CARLOS ESTEVEZ

Así es, el nuevo juego se llama



CHAVEZ, en honor a un conocido boxeador mexicano. El juego fue desarrollado por la compañía American Software especialmente para el mercado latinoamericano. Existe una versión en inglés pero ésta tiene otro protagonista.

◆

Hace poco vi en su revista una foto de Street Fighter 2 Turbo, en la cual están pelendo Vega vs. Vega y arriba en los nombres dice Balrog vs. Balrog ¿Tiene alguna clave o es una broma?

LUIS GARCIA DE LORCA



En números anteriores ya comentamos que las fotos pertenecían a un prototipo japonés para Super Famicom original de Capcom; ya antes habíamos comentado que en Japón M. Bison se llama Vega; Vega lo llaman Balrog y el Balrog que nosotros conocemos allá lo llaman Mike Bison. La verdad ya no íbamos a publicar esta respuesta pero siguen llegando muchas cartas con esta pregunta y pues sentimos la necesidad de responderla.

◆

Supe que Nintendo está trabajando en el desarrollo de un nuevo juego llamado Super Metroid para Super Nintendo. ¿Pueden decirme de qué se tratará y cuándo estará disponible para comprarlo?

PEDRO PABLO TORREJON

MARCO ANTONIO BENCINI

Tu información es correcta, Nintendo piensa continuar su serie de juegos Metroid con este facinante título.
Esta vez, Super Metroid continua la aventura de Metroid 2 de Game Boy.
Piratas espaciales, robaron el bebé Metroid, al enterarse Samus decide ir al planeta Zebes y rescatarlo.
Nuevos poderes, más retos y excelente gráfica son algunos de los atributos de este juego.
Aunque no tenemos la fecha



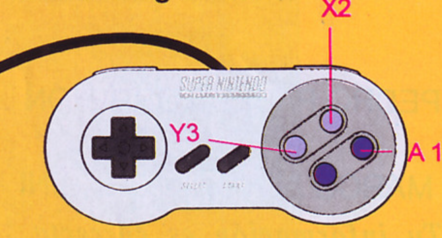
exacta, esperamos que a mediados del 94 el juego ya esté disponible.

◆

No me parece lo que escribieron respecto a que se guardan



las felicitaciones o las flores.
Espero que la sección no sea solamente para críticas, ya que hay lectores (como yo) a los que nos gusta reconocer su labor que se ve reflejada en la excelente calidad de la revista.
Cambiando de tema, sin temor a equivocarme, Axy sacó su nombre del control de SNES en el orden siguiente:



¿o me equivoco?

ARTURO ARISTIGUI M.

Muchas gracias por tus conceptos. Respecto al nombre de Axy debemos decirte que tanto él como Spot nacieron profesionalmente en 1990 cuando juntos hacíamos un boletín para una cadena de tiendas especializadas Nintendo y como sabrás todavía no salía el SNES.
Axy escogió su nombre porque es muy fácil y rápido introducirlo cuando te piden 3 letras al poner un récord. Spot escogió su nombre nada más porque le gustó.
De todos modos es una teoría excelente.

◆

¿Capcom dio la autorización para sacar los muñecos de Street Fighter II?

BERNARDO SANFUENTES

Sí. G.I. Joe fue la marca a la que se le dio la licencia.



◆

El secreto para ser buen jugador:
*Además de la habilidad en el juego se necesita siempre SABER PERDER y aprender de tus errores para no volver a cometerlos después.
* Muchos videojugadores demuestran su falta de madurez para con el juego, para con su contrincante y para consigo mismo. Esas personas tienen 3 opciones:
1.- Alejarse del juego.
2. Comprarse un juego para ellos solitos.
3. Aceptar que perdieron o, si ganaron, como si nada.

MARCELO GAZMURI K.

Y usted ¿qué opina?

◆

Quiero saber por qué ya no publican del NES, ya que yo tengo este sistema. Si saben díganme cuáles cartuchos de NES están a la venta.

ALFONSO BERNALES L.

Como comentamos cada vez hay menos juegos nuevos para NES, por eso hemos disminuido la publicación de cursos Nintensivos de NES, pero esto no significa que dejaremos de hablar de este sistema. En nuestro próximo número, verás un completo reportaje del CES donde se incluye mucha información sobre juegos para NES y en su momento publicaremos guías y cursos con los nuevos juegos que hayan aparecido. Debes considerar que el NES apareció en el año 1985 y los avances tecnológicos indican que todo va hacia el Super Nes y muy pronto al sistema Project Reality.

◆

Aquí en los puestos de revistas Club Nintendo se agota rápidamente, seguro es porque entre las publicaciones tanto en inglés como en español es muy apreciada. Por favor destinen más ejemplares para esta región del país.
¿Podrían publicar todo el inventario de títulos para el SNES?

MARIO ANDRES AHUMADA

Consideraremos tu sugerencia. En cuanto a las listas de juegos, ya estamos trabajando en la publicación de listas de cada sistema con todos los juegos que han aparecido. Con esto esperamos que todos nuestros lectores puedan conocer y elegir entre los mejores títulos de cada compañía y sistema.

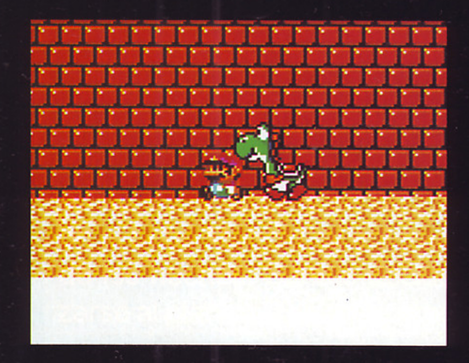
◆

Quremos invitar a todos nuestros lectores que durante el año pasado no se atrevieron a escribirnos, que lo hagan. La sección del Dr. Mario está pensada para aclarar cualquier duda y así poder ayudarlos a dominar mejor el tema de los videojuegos. Sólo contando con la mejor información podrás elegir bien tus juegos.

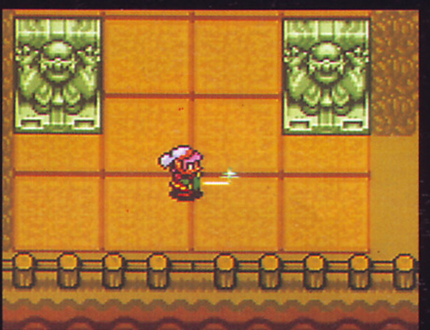
el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

Espejito, espejito, dime ¿cómo ahorran memoria los programadores?
Prácticamente en todos los videojuegos el personaje cuando camina hacia la derecha es exactamente la misma imagen que cuando va hacia la izquierda.



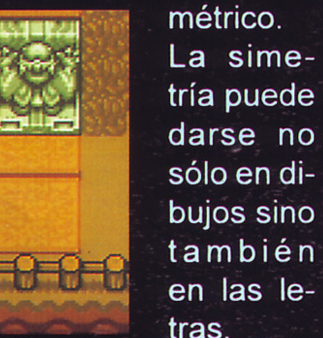
Esto se debe a que invirtiendo la imagen, los programadores están usando un solo gráfico y así ahorran memoria porque recuerda que nunca es solamente una imagen ya que hay mucha animación y requeriría varios cuadros (frames), para caminar, así como para los saltos, ataques, defensas, etc. Son muy pocos los títulos que en lugar de invertir sus gráficos, diseñan otros. Realmente saldrían sobrando pues no se notaría la diferencia es decir que no vale la pena hacer un gráfico si es lo mismo que invertirlo; sin embargo hay veces que las cosas se complican como, por ejemplo, cuando el personaje lleva un látigo



o espada en la mano derecha ya que al invertirlo pasa a la mano izquierda.
La condición entonces para poder invertir un sprite



es que sea idéntico de un lado que del otro. Cuando el dibujo es igual de un lado que de otro o de arriba y abajo se le llama si-



métrico.
La simetría puede darse no sólo en dibujos sino también en las letras.
Los kanjis, tipografía japonesa, llega también a ser simétrica.





Mario Paint te permite entender mucho mejor esto a través de su comando de flechas en la esquina inferior izquierda

Con letras simétricas se pueden construir palabras que se lean al revés, vertical u horizontalmente. Puedes tratar si no lo haz

HECHO

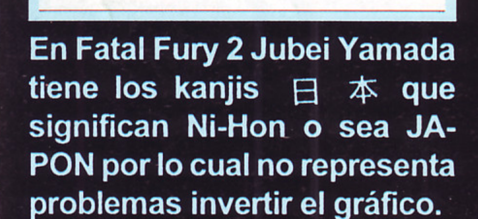
Solución en la página siguiente.



No. no se nos olvidó poner fotos. Lo que pasa es que quisimos ahorrar memoria. Alza esta página contra la luz y entenderás mejor lo escribimos en la página anterior.

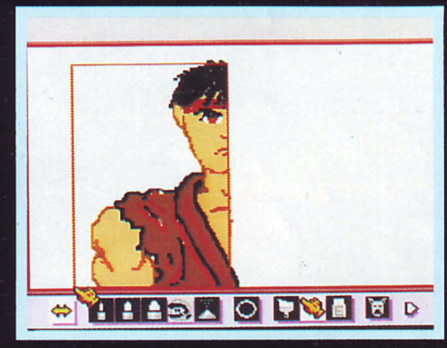
En Super Street Fighter II el peleador jamaiquino trae en sus pantalones la palabra MAXIMUM la cual es simétrica y puede ser leída aunque se invierta.

Dice la leyenda que la superstición de Link le impide empuñar la espada hacia la Montaña de la Muerte... por eso se la cambia de la mano derecha a la izquierda.

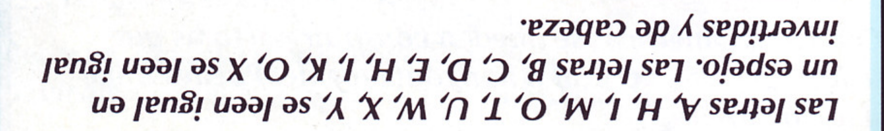


En Fatal Fury 2 Jubei Yamada tiene los kanjis 日 本 que significan Ni-Hon o sea JAPON por lo cual no representa problemas invertir el gráfico.

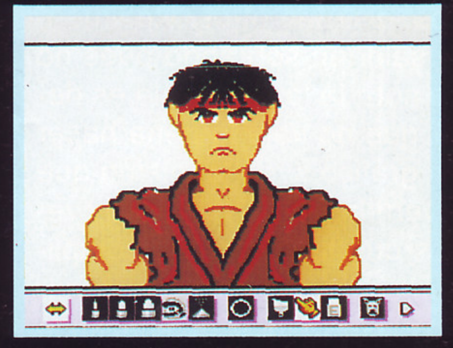
Aska, bella peleadora de Tournament Fighters tiene una cinta amarrada en la pierna, si cambia de perfil ésta pasa a la otra pierna.



Si creas la mitad de una cara puedes completarla al invertirla hacia el otro lado.



Las letras A, H, I, M, O, T, U, W, X, Y, se leen igual en un espejo. Las letras B, C, D, E, H, I, K, O, X se leen igual invertidas y de cabeza.



SUPER METROID

NUESTRA PORTADA

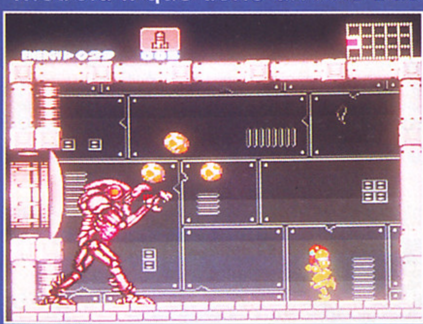
Pues bien, como ya les habíamos comentado en nuestro número anterior próximamente podrás tener el título de Super Metroid en tus manos, pues Nintendo se encuentra trabajando en él; Super Metroid es la continuación de Metroid II de Game Boy donde nació un bebé Metroid y Samus se lo llevó a la unión de planetas para que lo estudiaran pues este ser se podía usar para el bien pero si caía en las manos equivocadas... (bueno, ya sabemos) pero como nunca faltan piratas espaciales, al enterarse de la existencia de tan terrible ser, se lanzaron al laboratorio de la unión y se llevaron al bebé Metroid; al enterarse de los hechos, Samus decide lanzarse al planeta Zebes (que es a donde se supone que los piratas se llevaron a la criatura).

Super Metroid al ser un juego de 24 Megas (no 32 como por ahí se andaba diciendo) nos da dos cosas que esperar: Que tenga muy buenos gráficos y música y también que sea un juego tremendamente largo, cosas que con Nintendo vienen aseguradas pues ellos son unos genios para administrar memoria, es decir, que no son "gasta megas" y si no lo crees, basta recordar que la mayoría de sus juegos, que aunque son largos y muy lucidos no utilizan gran megaje (ejemplo: Mario World, Pilot Wings, F-Zero y Mario Kart tienen 4 megas; Zelda III, Star fox y FX Trax tienen 8 megas); también como ejemplo podemos mencionar al Metroid II que tiene un reto bastante largo y espectacular con solo 2 megas en Game Boy.





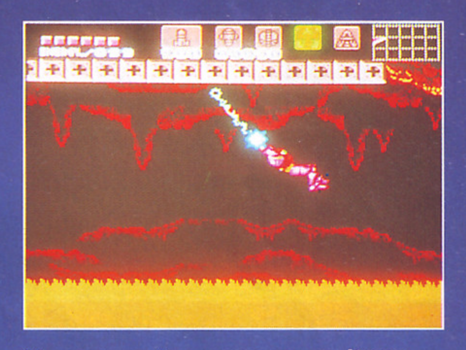
Samus debe recuperar al bebé Metroid antes de que sea usado para mal.



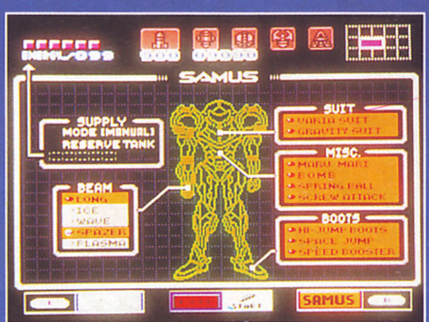
En tu misión ahora te hallarás con terribles mostruos de gran tamaño.

Super Metroid sigue la línea del primer Metroid (NES) por el tipo de laberintos, pero tiene muchísimas innovaciones y nuevos poderes que hacen más interesante el juego; otra de las cuestiones de este título es que tiene batería lo cual es un adelanto de que sí es largo.

Así que ya sabes, vete preparando porque muy pronto te espera un super reto a los que nos tiene acostumbrados Nintendo y que estamos seguros que será en poco tiempo un gran éxito; por lo pronto aquí lo tenemos... en la portada de Club Nintendo.



Ahora cuentas con nuevos items que le darán una nueva dimensión al juego.



¡Uf! cuantas armas y objetos, pero solamente bien armado puedes triunfar.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Después de que los "lobos solitarios" destruyeron al diabólico Geese Howard el título del peleador más fuerte del mundo quedó pendiente, así que se ha organizado un torneo en el que 8 peleadores buscan ganar ese título vacante... y prepárate porque todas las peleas serán transmitidas al Pao-Pao Cafe; sin embargo debes prepararte porque se dice por ahí que un despiadado peleador anda en búsca de los que derrotaron a Howard, y no es precisamente para vengarlo, lo que pasa es que él también quiere el título del más fuerte del mundo: su nombre es Wolfgang Krauser.

Fatal Fury 2 es la última translación de Takara de un juego de Neo-Geo a SNES; este título como muchos que han salido últimamente es de peleas, donde además de tener diferentes tipos de golpes y poderes característicos de estos juegos hay un par de innovaciones que lo hacen interesante.

Pelea en 2 Planos

Bueno, esto lo tiene desde el original Fatal Fury (pero quién sabe por qué no se lo pusieron); aquí sí presionas los botones Y + B, o para hacerlo más sencillo, con el botón R, tú cambiarás a un plano diferente ; esto es útil cuando quieres escapar de situaciones muy comprometidas, para iniciar un ataque o simplemente para sacar de onda a tu rival; para pasar al plano al que se encuentra el otro peleador hay 2 formas:



1ª Simplemente debes presionar el control arriba o abajo (según sea el caso) y pasarás rápidamente del otro lado.

2ª Puedes pasar también atacando a tu rival y hacerlo de 2 formas: si presionas Y ó X lo harás con un salto bajo..
si lo haces con B, A ó R será un ataque alto.



Ataques de Desesperación

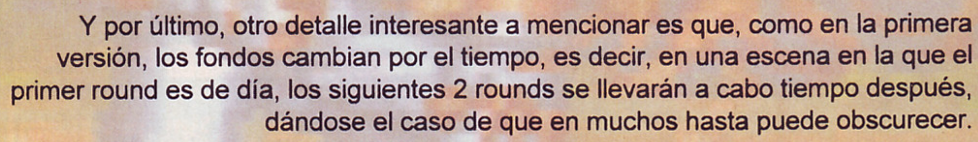




La otra característica es algo que puso de moda SNK en su anterior título "Art of Fighting" y que son los ataques de desesperación que cada personaje tiene y que sólo podrás realizar cuando tu línea de energía se encuentre parpadeando en rojo.



Básicamente las funciones de cada peleador están determinadas por 4 botones: **Y**: Puño Débil, **X**: Puño Fuerte, **B**: Patada Débil, **A**: Patada fuerte, pero aparte de estos 4 golpes básicos, hay una extra fuerte que logras presionando el botón **L** ó los botones **X+A**, este ataque además de restarle un poco más de energía a tu rival lo pasará al otro plano, lo cual a veces es muy útil.

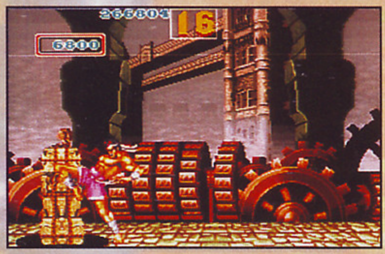


Fondos Cambiantes



Y por último, otro detalle interesante a mencionar es que, como en la primera versión, los fondos cambian por el tiempo, es decir, en una escena en la que el primer round es de día, los siguientes 2 rounds se llevarán a cabo tiempo después, dándose el caso de que en muchos hasta puede obscurecer.





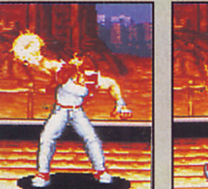
Bonus Round

Después de cada 4 peleas tendrás derecho a entrar a un Bonus Round donde deberás romper varios pilares de roca o ladrillo pero debes hacerlo rápido antes de que se te acabe el tiempo y tener cuidado de que no te vayan a caer los pilares pues pierdes mucho tiempo.

Terry Bogard



Después de derrotar a Howard, Terry se quedó a vivir en South Town donde conoció a su novia; el había dejado de pelear, pero ahora que el título está vacante regresa a la acción. Terry es un peleador rápido y fuerte además de que sus poderes son devastantes; éste es un buen personaje para empezar.





POWER WAVE:
↓ ↘ → + Y ó X





BURNING KNUCKLE:
↓ ↙ ← + B ó A

RAISING TACKLE:
↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X





CRAK SHOT:
↓ ↙ ← ↖ + B ó A





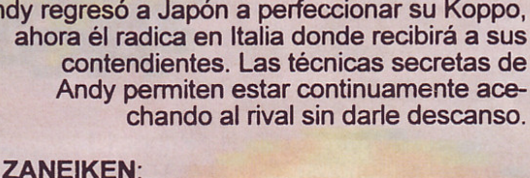


Poder de desesperación: **POWER GEISER**.- Para poder dañar a tu enemigo debes estar cerca de él. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + X y B

Andy Bogard



Después de la lucha en South Town, Andy regresó a Japón a perfeccionar su Koppo, ahora él radica en Italia donde recibirá a sus contendientes. Las técnicas secretas de Andy permiten estar continuamente acechando al rival sin darle descanso.

ZANEIKEN:
↙ → + X ó Y





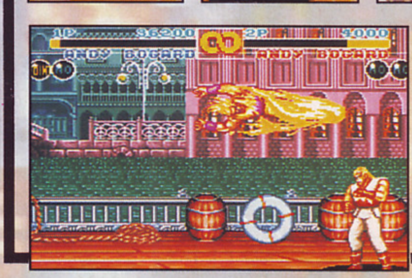
KUHADAN: ↙ (por 1.5 segundos), ↗ + A ó B

SHORYDAN:
↓ ↘ → + X ó Y





HISHOKEN:
↓ ↙ ← + X ó Y







Poder de desesperación: **CHORETSUHADAN**.- Al pronunciar estas palabras, Andy puede darle a su Kuhadan la fuerza de un dragón (bueno, más o menos). Secuencia: ↓ (por 2 segundos), ↙ ← + B y A

Jubei Yamada



Jubei aunque aparente ser un anciano común y corriente es el campeón de Judo y maestro de una gran escuela; su más ferviente deseo es convertirse en un peleador famoso mundialmente y muy popular. Yamada es un peleador peligroso y fácil de dominar con el que puedes familiarizarte muy rápido.



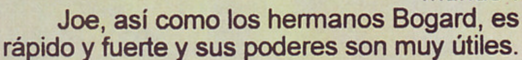


NIHONZEOI:
← (por 1.5 segundos), → + B ó A

Joe Higashi



Después de derrotado Howard, Joe regresó a Tailandia a defender la corona de Mue Tai que posee, pero esto sólo lo tomo como preparación para el título del "más fuerte del mundo".



Joe, así como los hermanos Bogard, es rápido y fuerte y sus poderes son muy útiles.





TIGER KICK:
↓ ↘ → ↗ + **B** ó **A**









WHIRLWIND PUNCH:
← ↙ ↓ ↘ → + **Y** ó **X**

BAKURETSUKEN:
Botones **Y** ó **X** repetidamente.



SLASH KICK:
↙ (por 1.5 segundos), ↗ + **B** ó **A**




Poder de desesperación: **SCREW PUNCH**.-
Al igual que el Power Geiser de Terry, deberás estar cerca de tu enemigo. Secuencia: → ← ↙ ↓ ↘ + **X** y **B**

Kim Kapwham



Kim es un experto en el Tae Kwan Do que decide disputarse el título para mostrarle a los demás que su arte es muy bueno... aunque sólo se usen los pies. Aunque Kim sólo tenga patadas y un sólo golpe, eso no quiere decir que sea el más débil de todos.




HANGETSUZAN: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + **B** ó **A**







HIENZAN:
↓ ↙ ← + **B** ó **A**



HISHOKYAKU: En la parte más alta del salto presiona ↓ + **B** ó **A**

Poder de desesperación: **TAE KWANDO FURY**.- Este tipo de ataque de desesperación se está volviendo clásico; aquí vemos una serie de las mejores patadas de Kim. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + **B** y **A**















SENBEI SHURIKEN:
← (por 1.5 segundos), → + **Y** ó **X**

OOZUNA OTOSHI:
↓ (por 1.5 segundos), ↑ + **Y** ó **X**




Poder de desesperación: **HUASHIMOKASHIYA**.-
Tienes que estar cerca de tu rival al ejecutarlo, prácticamente le harás explotar la cabeza. Secuencia: ↙ (por un segundo), ↓ ↘ + **X** y **B**

Big Bear

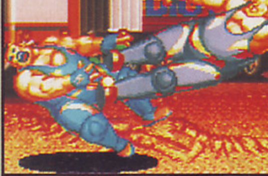


Después de que su jefe fue vencido, Rayden decidió convertirse en un "luchador técnico" y decide que con el nombre de Big Bear el torneo es una buena forma de probar sus nuevas habilidades. De Big Bear no hay mucho que decir, es el ya clásico peleador lento pero muy fuerte.



GIANT BOMB:
↙ (por 1.5 segundos), → + Y ó X







BEAR KICK:
Mantén presionado el botón A por 10 segundos y después suéltalo.

Poder de desesperación: FLAMING BREATH.- Este poder hace a Big Bear recordar viejos tiempos. Secuencia: → ↘ ↓ ↙ → + X y B

Cheng Sin Zan



Este extraño peleador y comerciante utiliza su cuerpo y algunas artes ocultas como armas para ganar el título; esto le servirá para obtener fama y así abrir muchas escuelas para ganar más dinero.
Cheng es un peleador algo lento pero sus golpes son una amenaza para algunos de los peleadores.





KIRAIHO: ↓ ↘ → + Y ó X





HOGANGEKI: ← (por 1.5 segundos) → + B ó A





DAI TAIKOBARA: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

Poder de desesperación: ELECTRIC KIRAIHO.- Esta bola no parece muy peligrosa a simple vista pero espera a ser golpeado por ella. Secuencia: ↙ (por 2 segundos), ↓ → + X y B



Mai Shiranui



Mai es la única mujer dentro del torneo, pero no por eso es alguien de fiar pues a lo largo de su vida ha sido entrenada en el misterioso arte Ninja; ella es también la única hija del maestro de Andy y su motivación para entrar al torneo es demostrar que ella es mejor que el alumno más sobresaliente de su padre. Mai es una peleadora muy rápida pero algo débil en fuerza.



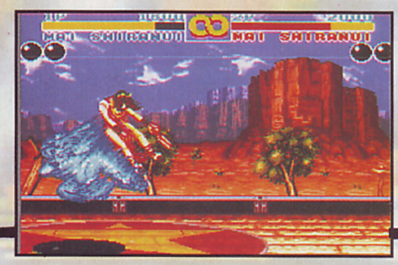


KACHOSEN: ↓ ↘ → + Y ó X

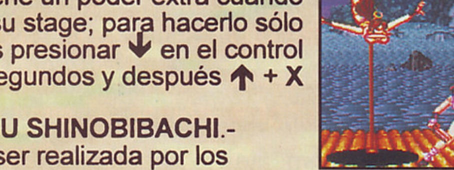
RYUENBU:
← ↙ ↓ ↘ → + B ó A



HISSATSU:
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y ó X



Mai tiene un poder extra cuando está en su stage; para hacerlo sólo debes presionar ↓ en el control por 2 segundos y después ↑ + X

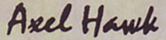


Poder de desesperación: HISSATSU SHINOBIBACHI.- Una técnica secreta que sólo puede ser realizada por los maestros Ninjas. Secuencia: → ↙ → + X y B



Una vez que hayas vencido a los 8 peleadores básicos te enfrentarás a 4 jefes que también quieren el título y que te lo disputarán utilizando lo mejor de sus técnicas y que son:





Este viejo enemigo de los lobos solitarios viene por la venganza; deberás tener cuidado por que su vara es de gran alcance y te puede dar un gran dolor de cabeza.



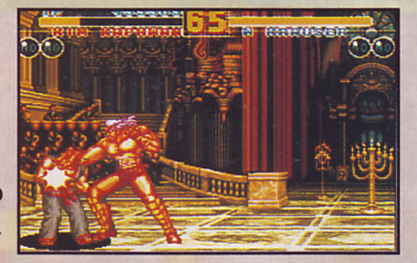
Axel Hawk

Este boxeador parece lento y torpe, pero no te fíes, pues tiene ataques de gran violencia, así que trata de estar fuera de su alcance.



Lawrence Blood

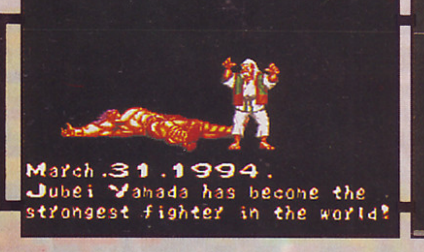
Este torero es uno de los peleadores más peligrosos, pues reúne fuerza, rapidez y técnica, así que debes prepararte para enfrentar a un rival muy difícil.

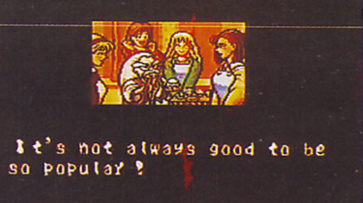


Wolfgang Krauser

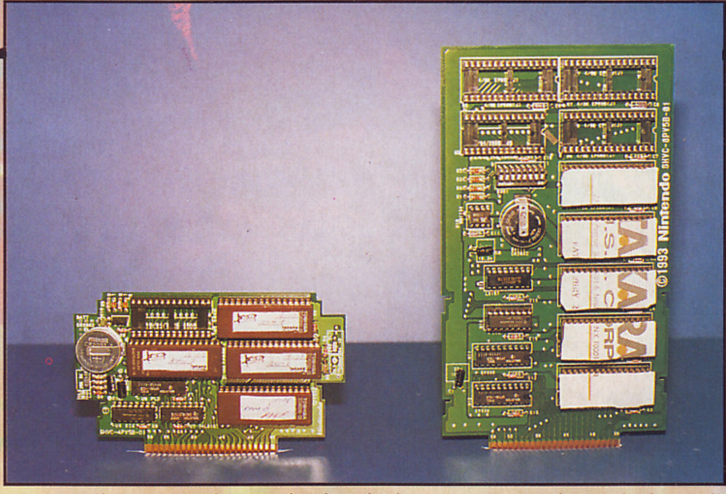
Este misterioso rival será el último obstáculo entre tú y la victoria; trata de no bajar la guardia ni un instante o puedes verte en peligro.

Bueno, después de varios intentos al fin Takara hace algo decente en lo que a gráficos y game play en este Fatal Fury 2; de la música no podemos hablar ya que según nos informaron todavía seguían trabajando en ella. La música que escuchamos es buena y prometieron mejorarla. En general es un muy buen trabajo para darnos un muy buen juego.





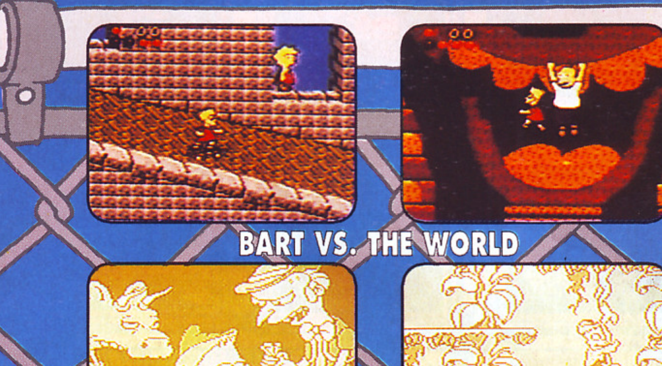
Para terminar este juego tienes continues ilimitados, pero si quieres ver el final de cada personaje (más bien es un pequeño epílogo) deberás terminar el juego sin continuar, así que ahí tienes un buen reto.



Este juego tiene 20 megas de memoria, que ya es más de lo que era el antiguo "limite" para el SNES (16 megas), pero eso no quiere decir que 20 megas sea la mayor capacidad; para eso sólo basta echarle un ojo a la placa del juego prototipo (sin terminar) de Fatal Fury (Derecha) comparada con el Art of fighting (Izquierda); como podrás ver el de la izquierda sólo tenía espacio para 4 Eproms (Erase - Programable - Roms) más el Ram (en juegos que necesitan batería). Los Eproms son de 4 megas lo que daba un máximo de 16 megas, pero el nuevo Board o Tablilla tiene espacio para 8 Eproms más un Ram lo que da ¡32 megas! pero eso no es todo por que al parecer (esto siguiendo los datos tecnicos de board) también puede soportar Eproms de 8 megas, lo que daría 64 megas, ¿Uf! ¿no da esto mucho de qué pensar? En este momento no sabemos más ¿serán cartuchos más largos? ¿comprimirán la información? ¿cuánto costarán esos juegos con más memoria? ¿habrá licenciatarios que se lancen a producirlos? Cuando sepamos, o sospechemos algo, tú serás el primero en enterarte.

BART SIMPSON™ SE DESCONECTA

EN GAME BOY®



BART VS. THE WORLD





BART AND THE BEANSTALK



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN



¡Entérate, man! Bart ha regresado con estos super "Hits", en una nueva versión para GAME BOY.® Desconéctate y lleva la acción a todas partes, toma tu GAME BOY® y juega como él. ¡Estos tres títulos, te volverán loco!



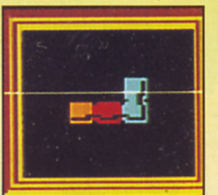
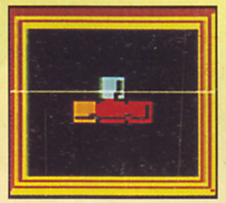
INFORMACION NESESARIA

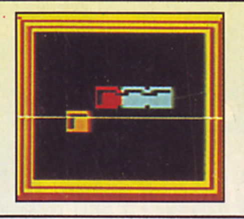
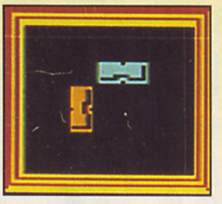
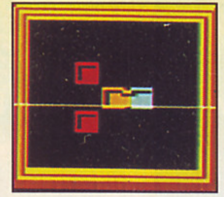


Esta nueva versión de Tetris se sale mucho del concepto Tetris que conocemos, ya que aquí la forma pasa a segundo término, ahora lo principal son los colores más o menos como en Dr. Mario ¿recuerdas?, bueno, mejor te lo explicamos con fotos.

Estas son las piezas básicas que tú ya conoces.

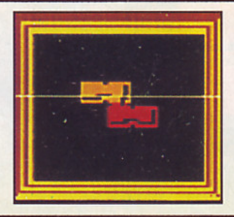


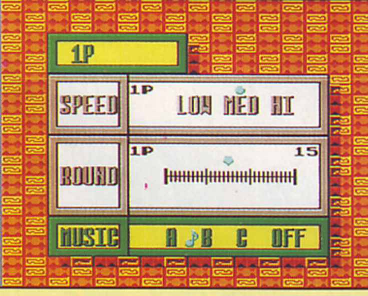
Y éstas son las nuevas piezas que se podría decir que están pre-separadas, ya que después de usar una parte, tomes control del que sobra.

Como ves las piezas están formadas de cuatro bloques y una misma tiene múltiples combinaciones de colores, rojo, amarillo y azul, etc.

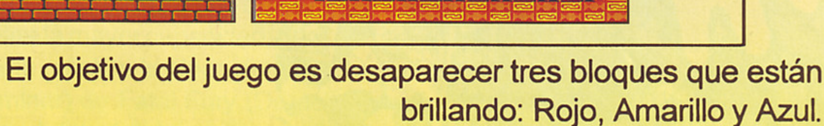




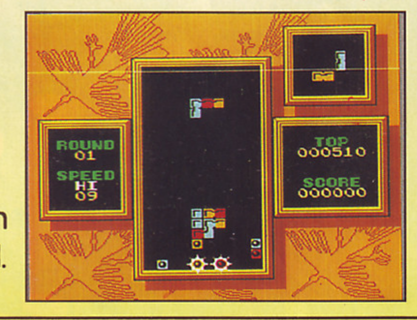




Hay 3 formas de juego, ahora veremos la de un jugador.



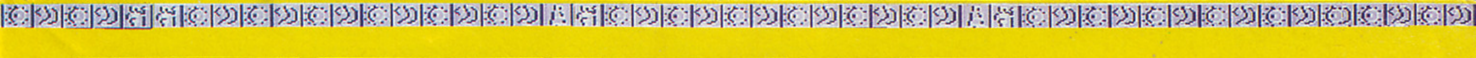
El objetivo del juego es desaparecer tres bloques que están brillando: Rojo, Amarillo y Azul.



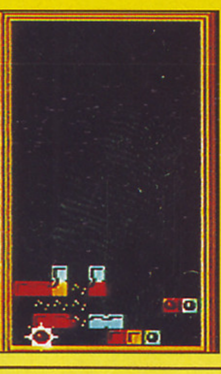


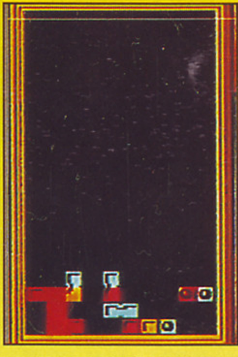

Para lograrlo es necesario juntar 3 ó más bloques en línea del mismo color para que desaparezcan; esto puede ser en forma horizontal o vertical.







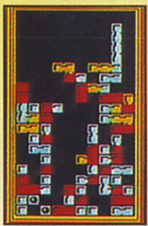


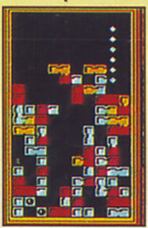


Claro que al desaparecer unos bloques puede dejar caer otros para hacer jugadas múltiples.

Las jugadas múltiples son más fáciles de ejecutar con las piezas que están pre-separadas, porque en cuanto hace contacto una de sus partes tú tienes control sobre la otra sección (u otras secciones) como si fuera una pieza individual.

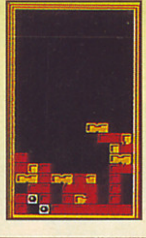
Hay una jugada que te facilita todo especialmente cuando parece que todo esta perdido. La jugada es juntar 6 ó más bloques en línea del mismo color en forma horizontal o vertical, con esto desaparecen todos los bloques del mismo color con el que ejecutaste la jugada que hayan caído durante el round y sólo quedan los que ya estaban (tienen un círculo al centro).

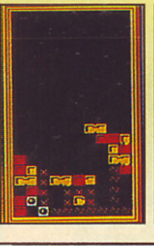


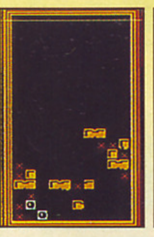






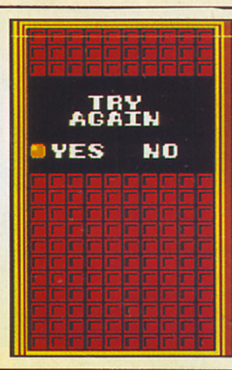








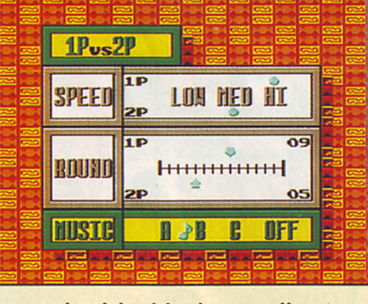




Naturalmente el juego termina cuando las piezas se acumulan hasta llegar a la parte superior, pero a diferencia del Tetris original, aquí puedes continuar las veces que quieras.



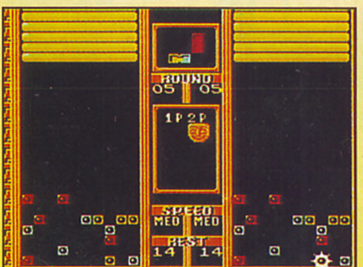
Si terminas rapidamente obtendrás un bonus.

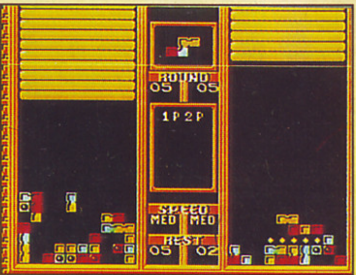


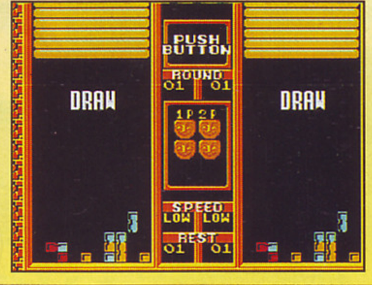
El modo de 1P VS 2P los 2 jugadores pueden seleccionar niveles y velocidad independientes.

1.-El objetivo es eliminar todos los bloques que hay al comenzar el juego.

2.-Según las jugadas múltiples que hagas, castigarás al oponente haciendo que el nivel del techo baje o que sus piezas bajen más rápido.



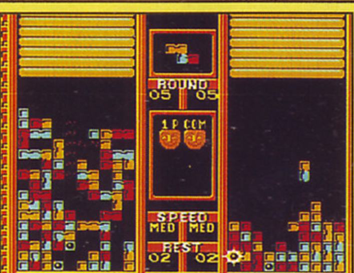




3.-Naturalmente aquí no podía faltar el empate, si lo logran les borrará un juego perdido a cada uno.

En el modo de 1P VS COM es igual que el modo de 2 jugadores sólo que aquí te enfrentas a la computadora y puedes seleccionar entre 3 niveles de dificultad.





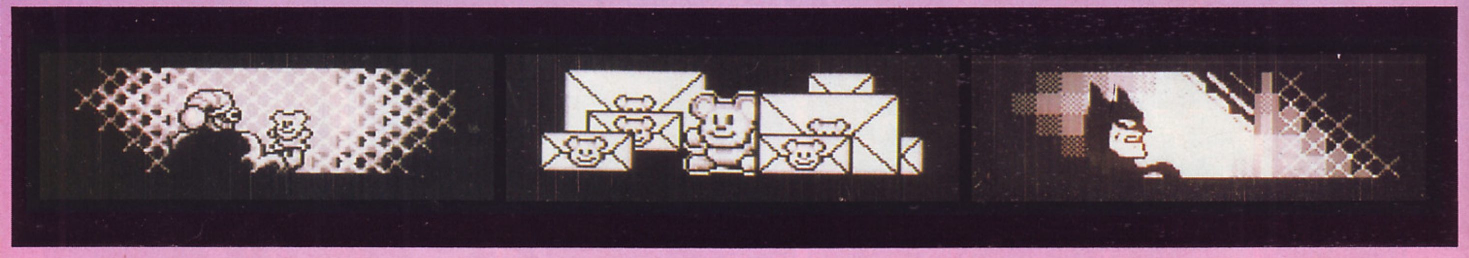
Este es un juego diferente a lo que esperábamos. Nos referimos a que su estilo te obliga a olvidar sus predecesores (Tetris, Hatris, Dr. Mario, Yoshi, Yoshi's Cookie) Te presenta un gran reto, tienes que pensar muy rápido y entenderle a la mecánica. Una vez logrado esto, te creará tetrimanía.

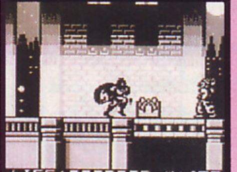


BATMAN
Animated Series

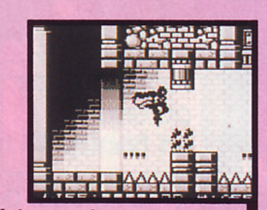
Ahora Konami presenta esta nueva versión de Batman -The Animated Series- basado en las nuevas caricaturas de Batman.
Batman puede ir rebotando en las paredes, golpear o lanzar bati-búmerangs que vas tomando en el camino, además de que utiliza su bati-lazo para esquivar enemigos o alcanzar lugares altos.

Episodio 1

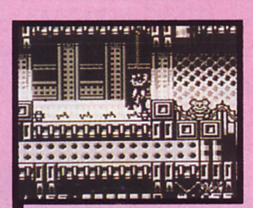




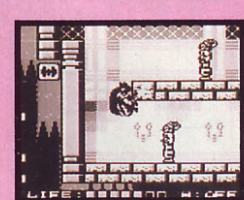
La mayoría de los regalos contienen ositos que explotan.



Cuídate de no tocar el agua contaminada que sale de los tubos; te resta energía.

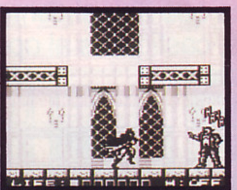


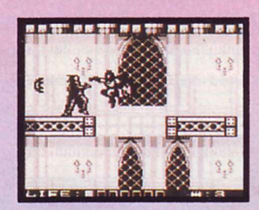
En lo que desaparecen los rayos del piso, mejor cuélgate del techo.

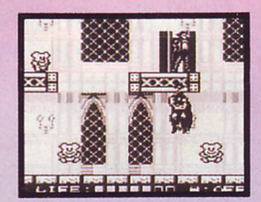


En esta parte tienes que ir subiendo hasta llegar con el Joker.



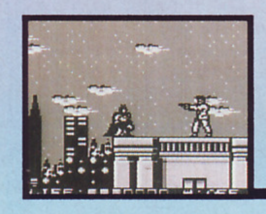




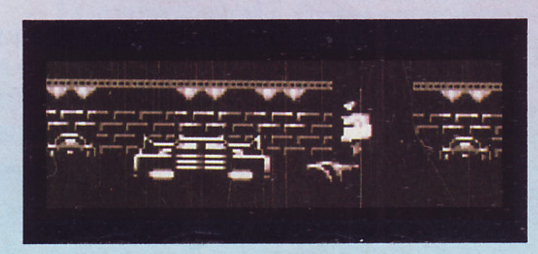


El Joker puede aparecer en cualquiera de las esquinas y ocultarse detrás del muro mientras caen ositos que explotan.

Episodio 2

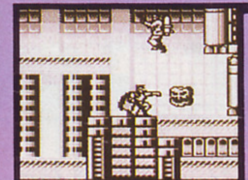


Después de pasar una pequeña área, Batman se encuentra con Scarecrow pero Robin se encargará de él mientras Batman va por Mr. Freeze.

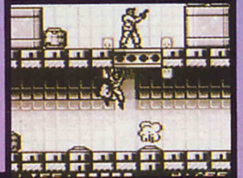


Poco después de iniciar este episodio Scarecrow sale al paso de Batman y Recibes la ayuda de Robin para que el encapuchado vaya por Mr. Freeze.

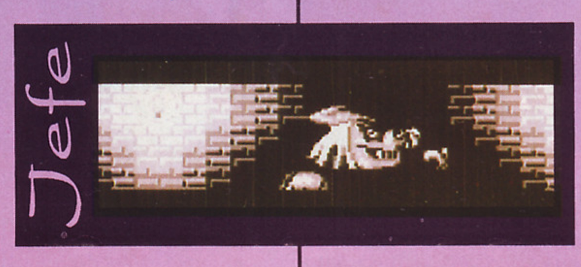




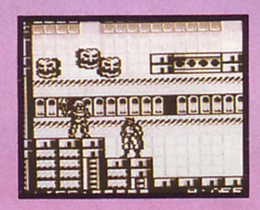
Al igual que Batman Robin puede conectar golpes.

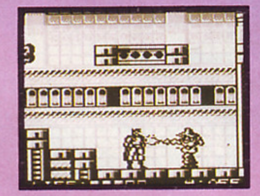


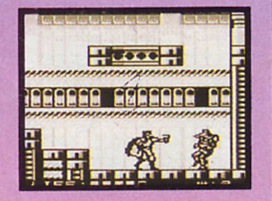
Robin puede avanzar colgado de los techos.



Scarecrow te ataca con 3 calabazas que rebotan en toda la pantalla. Además puede lanzar fuego, mientras tú sólo puedes conectarle golpes o uno que otro disparo que hayas acumulado en el camino.

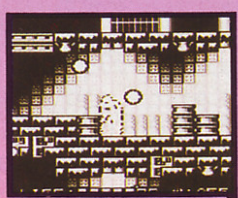




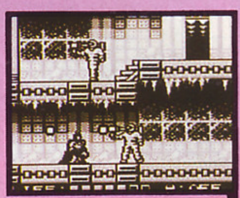


Ahora continuamos con Batman en su camino hacia Mr. Freeze.

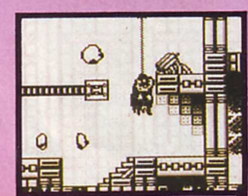




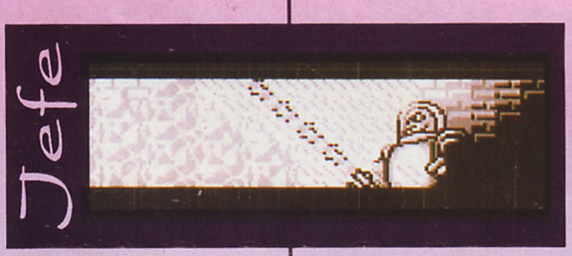
Aquí al ir avanzando tienes que esquivar disparos que rebotan o te congelan.



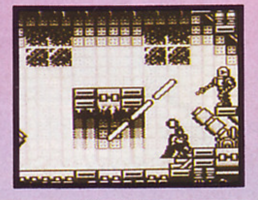
Estos enemigos se acercan poco a poco, pero al estar cerca de ti, corren para restarte energía.

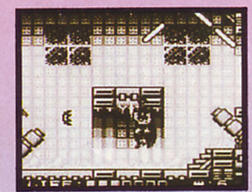


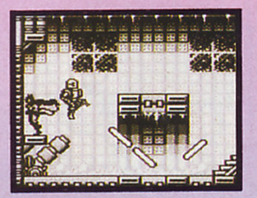
En algunos lugares es mejor permanecer colgado mientras no dejen de dispararte.



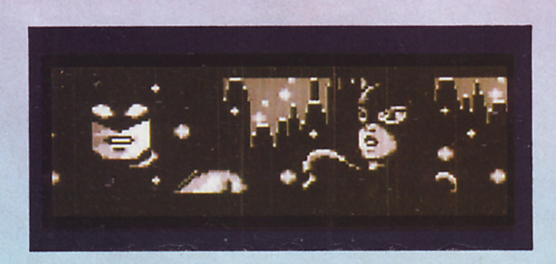
Mr. Freeze te dispara además de que un rayo congelante rebota por la pantalla, así que tienes que colocarte en lugares donde el rayo no te alcance.





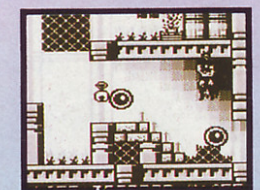


Episodio 3

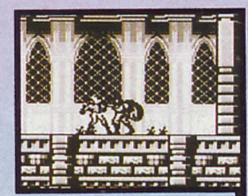




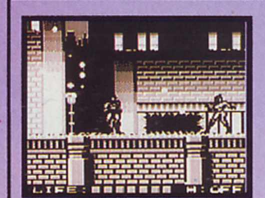
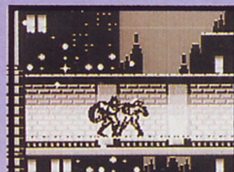
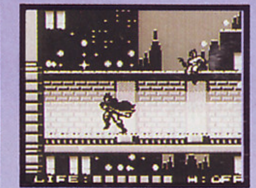
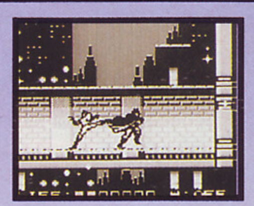
Sin duda alguna es territorio felino.



Vas subiendo de habitación en habitación pero al entrar en algunas te reciben con tambos.

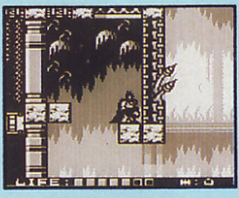


Antes de tu encuentro definitivo te encontrarás con Gatúbela en el camino.

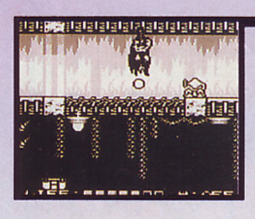





Tienes que ser muy rápido contra Gatúbela para evadir sus ataques, sobre todo alejarte cuando salta hacia ti.



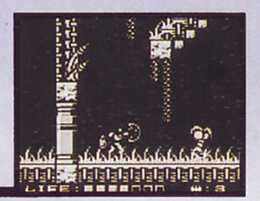



Si quieres bajar un poco el scroll agáchate y presiona Select.

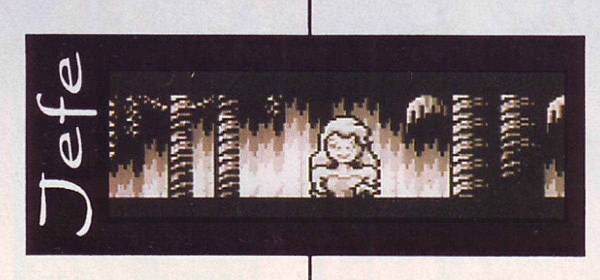


El piso se mueve para descontrolarte.

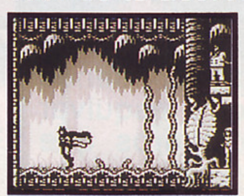
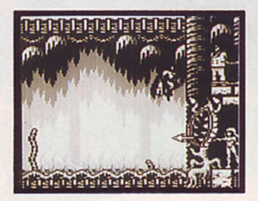
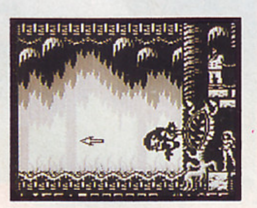
Las palmeras te disparan, así que si estás lejos, mejor utiliza bati-búmerangs.



Jefe

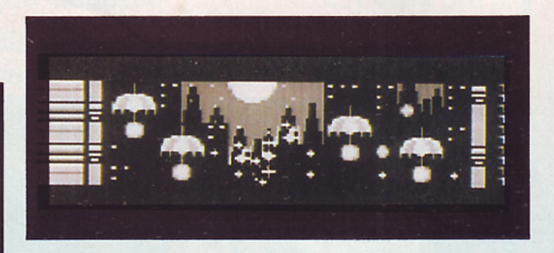


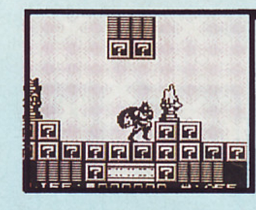
Poison Ivy se protege detrás de una feroz planta que te ataca con sus raíces que aparecen en cualquier parte del piso. Además Poison Ivy te arroja una lanza cuando te acercas.

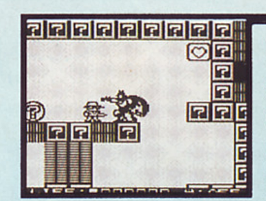
Episodio 4

En esta parte llueven paraguas explosivos.



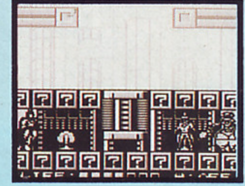
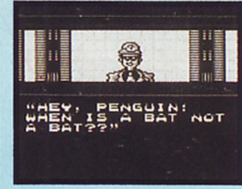
Aquí es un semilaberinto y al golpear los signos de interrogación aparece la salida, por lo tanto hay que evitar el estar dando vueltas en el mismo lugar.

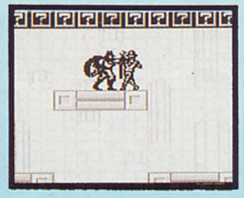
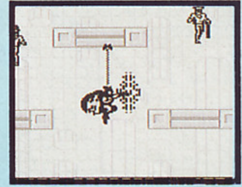
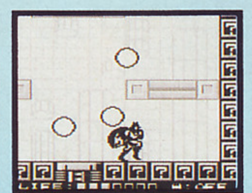


Estos enemigos te atacan con lanzas y al golpearlos se desvanecen, pero después de unos segundos se reincorporan nuevamente.

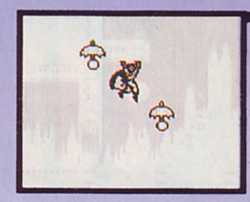
Estos enemigos se convierten en cuadros que rebotan por toda la pantalla.

Aquí te enfrentas a un enemigo que aparece en cualquiera de las 3 bases y cuando lo golpeas aparecen 4 imágenes de él que después se convierten en disparos que se lanzan hacia ti.

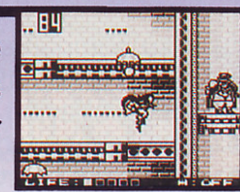


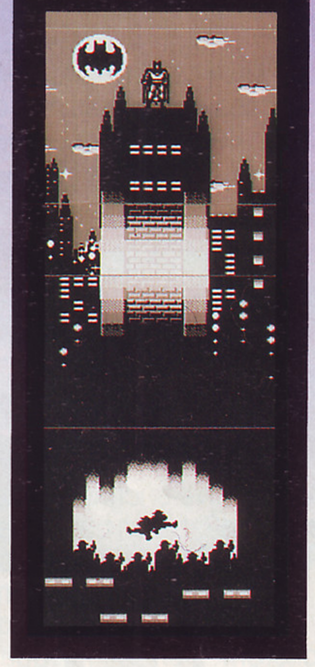


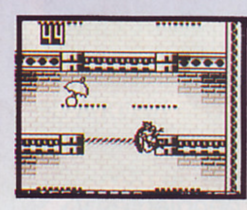
Mientras tanto Robin trata de alcanzar al Pingüino.
Esta escena tiene efectos de relámpagos.



Robin tiene 90 segundos para alcanzar al Pingüino.

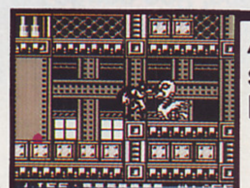






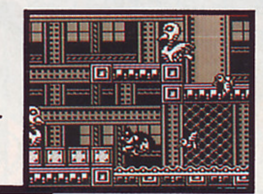
Lo difícil no es llegar sino esquivar los paraguas que van cayendo.



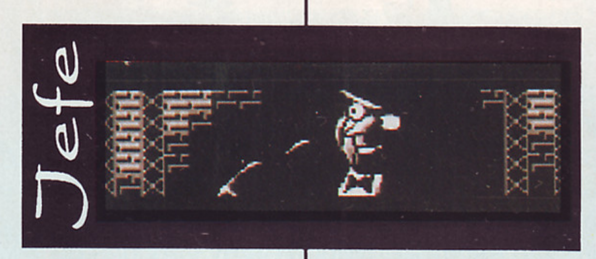


Ahora Batman se hace cargo de la situación. Estos enemigos se lanzan hacia ti en cuanto te acercas.

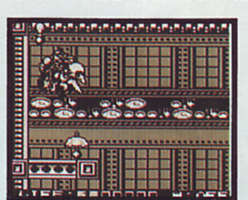
En el camino no dejan de salir pequeñas aves que te siguen.

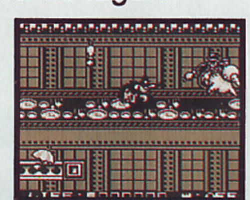


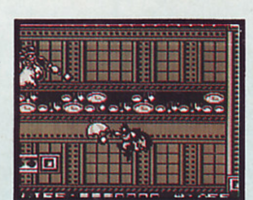
Jefe



El Pingüino no deja de lanzar paraguas explosivos además de disparar en diagonal y cuando te le acercas se cambia de lugar.



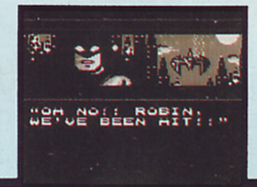


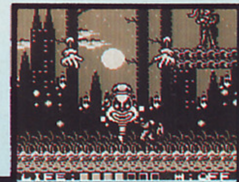


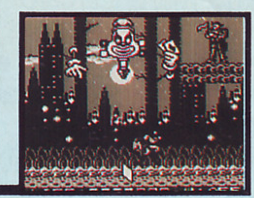
Episodio 5

Pero esto no es todo: un viejo enemigo regresa y ahora no será tan fácil derrotarlo.









CONFIGURATION
BUTTON A..JUMP
B..ATTACK
DIFFICULTY
..HARD
CONTINUE .. 2
▶EPISODE .. 5

Si presionas Select en la presentación aparece un menú donde selecionas botones, dificultad y número de continues; pero si terminas el juego y entras a este menú además de todo lo anterior podrás seleccionar el episodio en que elijas comenzar.



INFORMACION SUPERNESESARIA

CLIFFHANGGER

Gabe, un famoso rescatista y su compañero Hal son enviados a auxiliar a los pasajeros de una avioneta que cayó en las montañas, pero al llegar se dan cuenta que los maleantes que viajaban en el avión han perdido sus 3 maletas con 100 millones de dólares, así que Gabe es mandado por los secuestradores a recuperar las maletas si es que quiere volver a ver con vida a su compañero.







Como ya hemos comentado en repetidas ocasiones, Sony con su licencia para hacer videojuegos de película presenta ahora la adaptación de Cliff Hangger, donde siguiendo la historia de la película. Gabe debe buscar las 3 maletas de los secuestradores, pero con la novedad de que no será sólo escalar pendientes y huir de avalanchas de nieve pues también encontrará enemigos bien armados y peligrosos, ¿de dónde salieron?, quién sabe, pero ahí están para hacer más difícil tu ya de por sí accidentada misión.

La temática del juego está desarrollada casi en un 80% al estilo Final Fight donde conforme vayas avanzando te encontrarás con diferentes enemigos que querrán patearte el rostro, pero para defenderte tienes golpes, patadas, saltos, diferentes tipos de armas que les irás quitando a tus enemigos y un ataque especial que te resta energía aunque no les pegues a tus enemigos.



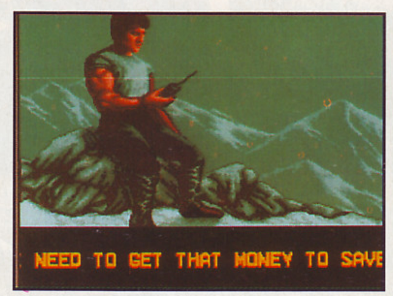






Para darle un poco de variedad al juego, también hay partes en las que escalas paredes, pero deberás cuidarte de los francotiradores que están en los peñascos tratando de darte; o si no estás escalando, también estarás huyendo de avalanchas de nieve donde deberás ir saltando los obstáculos que están en tu paso si no quieres ser atrapado por toda la nieve que se viene encima ya que la camisita que traes puesta no parece ser mucha protección contra eso.

Conforme vayas logrando tu objetivo te encontrarás con enemigos cada vez más fuertes que deberás ir derrotando (procura ir encontrando técnicas para cada uno de ellos) y cada que termines un nivel irán apareciendo cinemas displays donde verás la historia (claro que si tú has visto la película, esto no te interesará mucho).





En Cliff Hangger encontramos muchos aspectos que dan a notar que no se esforzaron mucho que digamos en esta adaptación, pues la movilidad es algo mala y la música repetitiva, aunque creemos que los jugadores que gustan de este tipo de juegos, encontrarán un nuevo reto aquí... pero nada más.

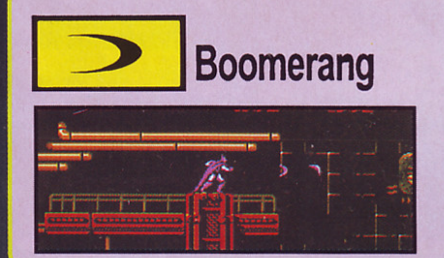
CURSO Nintensivo

BATMAN™

Bueno más vale tarde que nunca. Uno de los Nintensivos clásicos que más nos han solicitado es precisamente éste. Desenpolva tu cartucho... ¡y a terminarlo!

ARMAS

Boomerang



Pistola



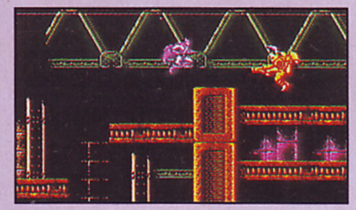
Dirk





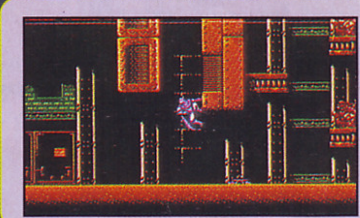




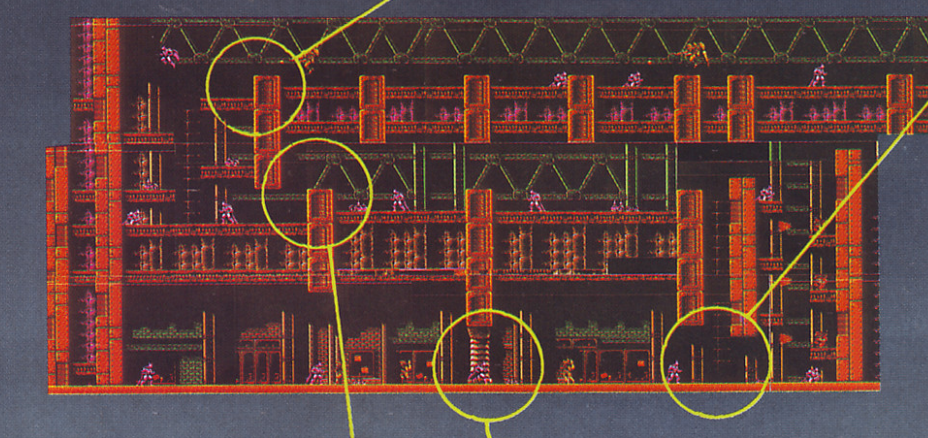


Cuando este enemigo te dispare permanece agachado y antes de que dispare nuevamente salta y lánzale un boomerang.



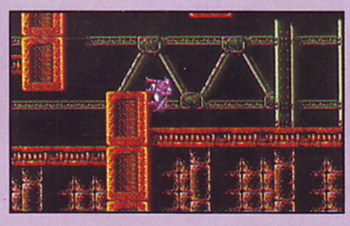


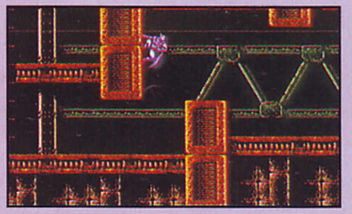
Trepa por el hueco que forman los muros.



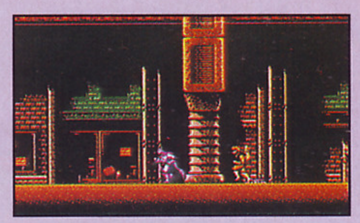


Rebota en las partes que indican las fotos para que desaparezcan los enemigos que salen más adelante.





Acércate un poco a las minas y aléjate para provocar que exploten.





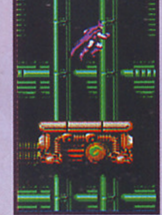


Presiona izquierda o derecha para avanzar.

Presiona abajo para agacharte.



Presiona A para saltar (dependiendo el tiempo que presiones el botón hará tu salto más alto).





Mientras estés en el aire junto a una pared puedes presionar A para rebotar con un salto (dependiento el tiempo que aprietes el botón hará tu salto más alto).

Presiona B para golpear o disparar tus armas (con Start cambias golpes o armas).





Cada vez que eliminas un enemigo obtienes un implemento.



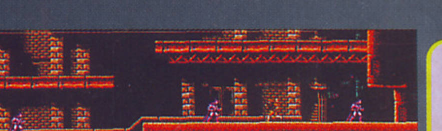
Puntos



Armas

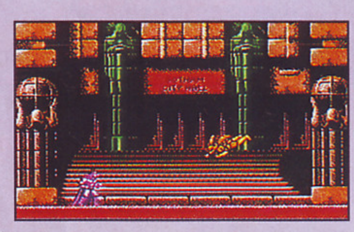


Energía

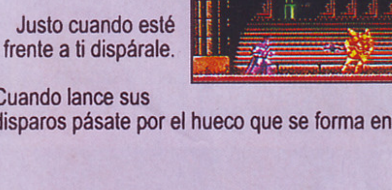


STAGE 1-3

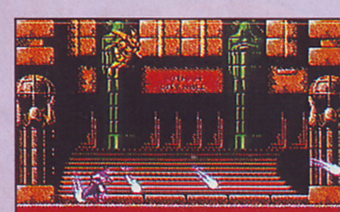
JEFE



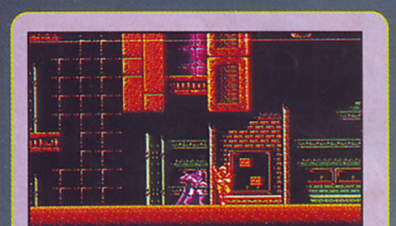
Selecciona el arma Dirk y espera a que el jefe se lance hacia ti.



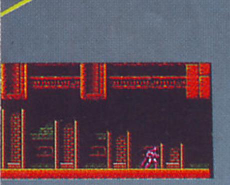
Justo cuando esté frente a ti dispárale.

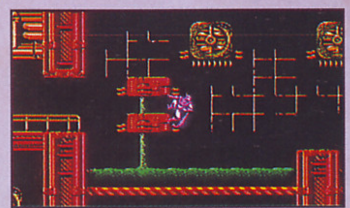


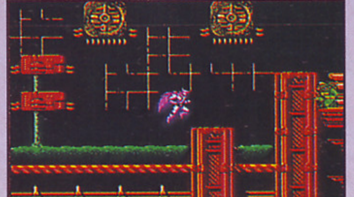
Cuando lance sus disparos pásate por el hueco que se forma entre uno y otro.



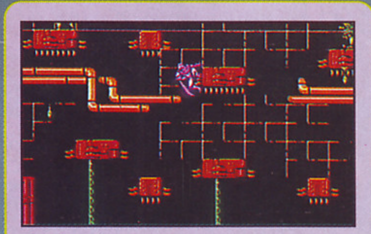
En cuanto caigas golpea a este enemigo para no darle oportunidad a que ataque.





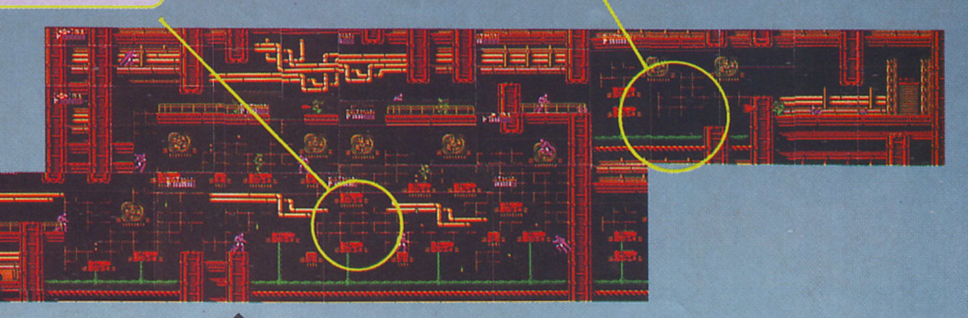


Déjate caer pegándote a la izquierda y después rebota como indica la primera foto para así llegar al otro lado.

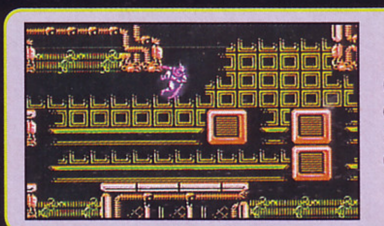


Aquí te ahorras un tramo si saltas como indica la foto.

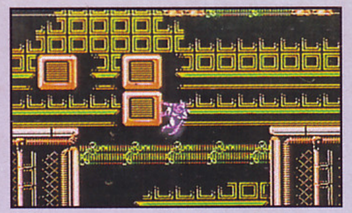




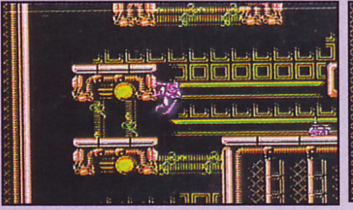


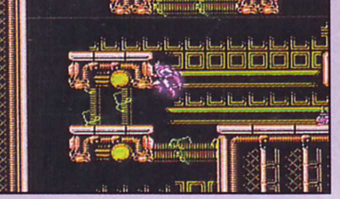


Cuando subas recuerda no saltar muy alto para no tocar el techo.

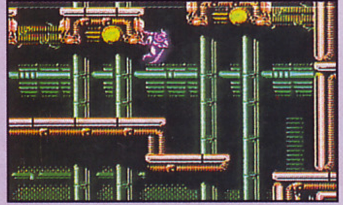


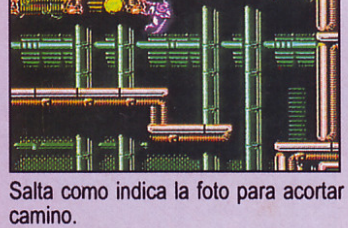
Déjate caer pegado a la izquierda y ya que pases por el bloque de abajo da un gran salto para alcanzar la orilla.



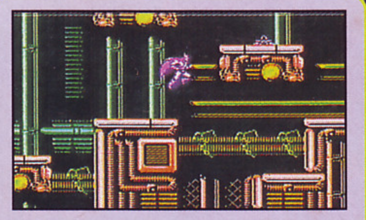


Déjate caer pegado a la izquierda y da un pequeño salto para llegar a la orilla sin tocar el techo.

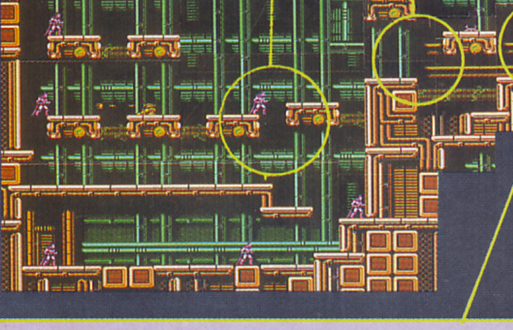




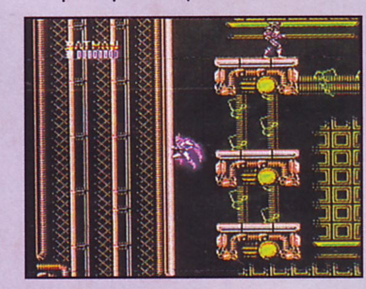
Salta como indica la foto para acortar camino.

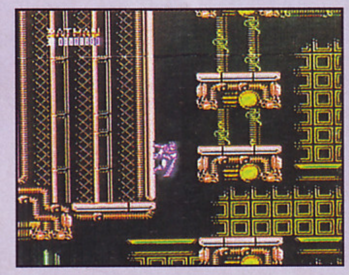


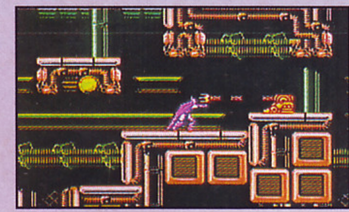
Salta vertical para provocar que la mina explote.



En cuando veas al enemigo déjate caer y rebota en el lugar que indica la segunda foto para que desaparezca.





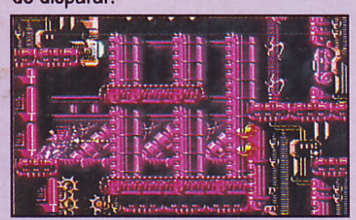


Mantente a la distancia que indica la foto dando golpes, así cuando te ataque el enemigo lo eliminas fácilmente.

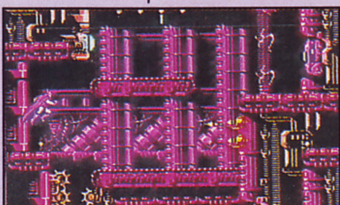
STAGE 2-4

JEFE

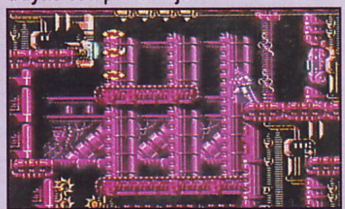
Agáchate, cambia a pistola y no dejes de disparar.

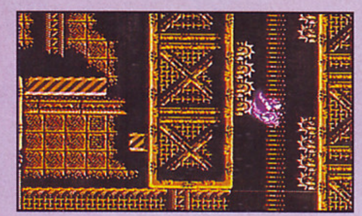


Cuando te dispare por abajo salta verticalmente los disparos.

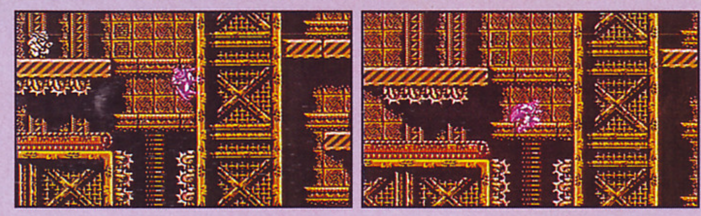


Colócate como indicamos y dispara con Dirk hacia la Izquierda; en cuanto destruyas esa parte bájate.

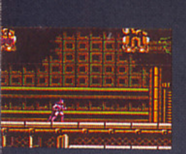




Déjate caer por el centro para que los engranes no te resten energía.

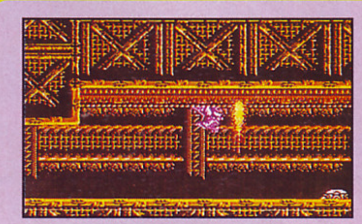


Rebota en la pared para llegar arriba y así sólo te dejes caer por el centro para no tocar los engranes.



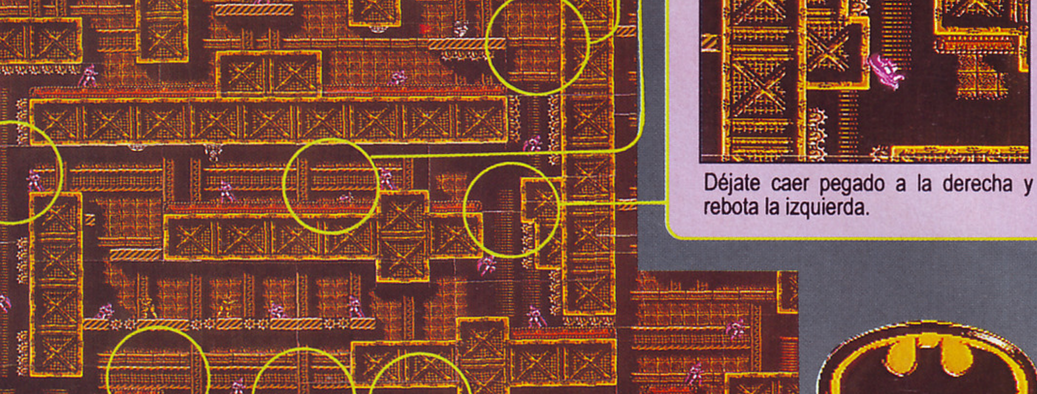


Es mejor si saltas la mina para pasar rápidamente.



Al ir por el riel, permanece agachado para que en cuanto aparezca el enemigo lo golpees rápidamente.

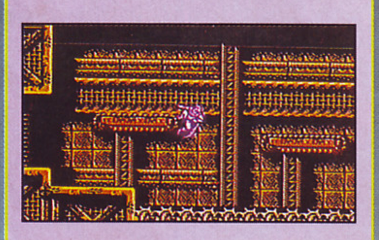




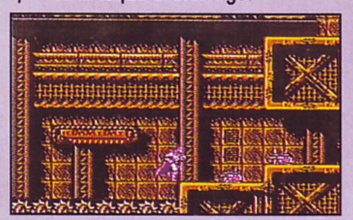
Déjate caer pegado a la derecha y rebota la izquierda.



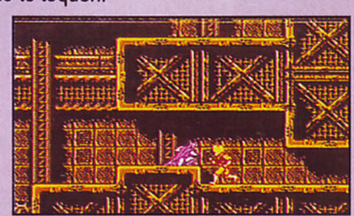
Pasando este riel déjate caer y rápidamente rebota para llegar al otro riel.



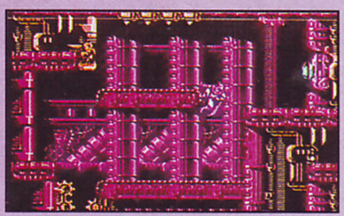
Aquí no saltes, sólo avanza y llegas a la orilla, pero calcula el momento para que no te toque el enemigo.



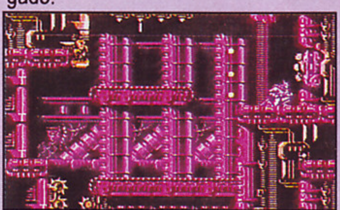
Aquí puedes quedarte a recuperar armas y energía con sólo regresarte aparecen nuevamente los enemigos, pero colócate como indica la foto por si fallas que no te toquen.



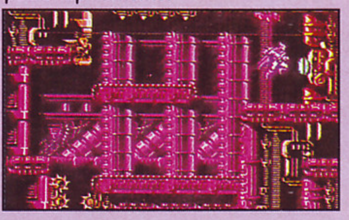
En cuanto veas la oportunidad súbete nuevamente.

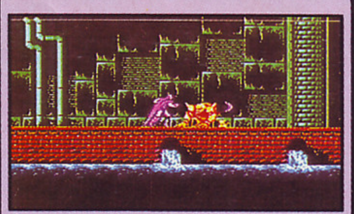


Para esquivar los disparos puedes agacharte o saltar verticalmente pero pegado.



En cuanto aparezca el punto azul golpéalo rápidamente.

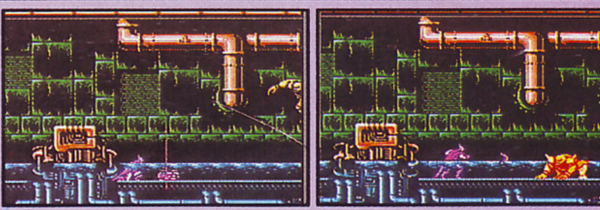




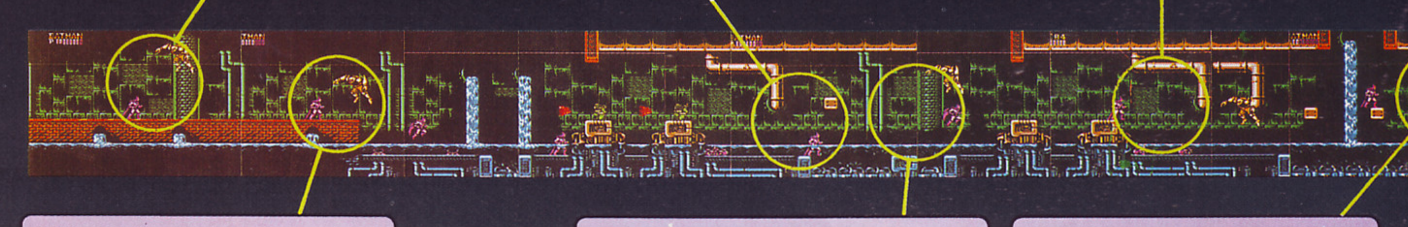
A estos molestos enemigos lánzales boomerangs.



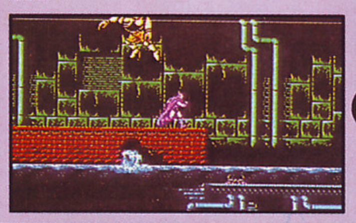
Da un salto vertical alto para alcanzar el tubo y de ahí llegar al bloque.



Con cuidado salta para caer donde indica la foto y así eliminar a los pequeños enemigos; después sin problemas elimina al enemigo grande con boomerang.



Si el enemigo salta hacia ti, pásate por debajo para seguir atacándolo del otro lado.

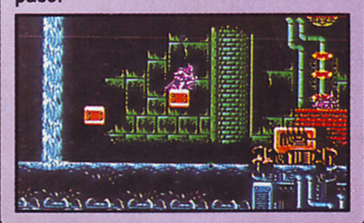




Avanza hasta donde indica la foto, así el enemigo no te atacará; ahora salta al mismo tiempo que él y en lo alto dispara con Dirk.

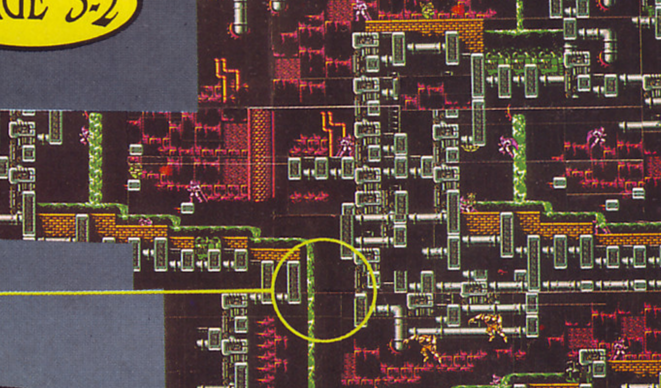


Con Dirk elimina al enemigo que está en movimiento y no se te dificulte el paso.



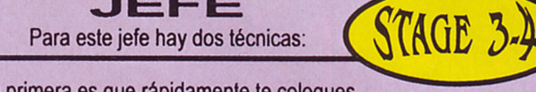






Permanece rebotando de pared a pared hasta que el enemigo se pegue a la orilla izquierda.





JEFE

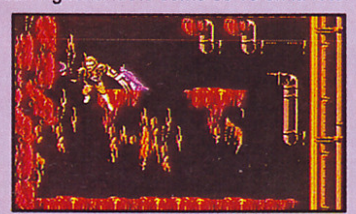
Para este jefe hay dos técnicas:

STAGE 3-4

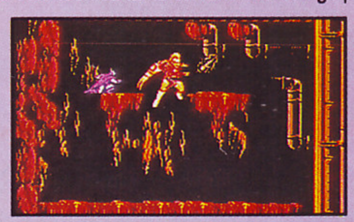
La primera es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti rebota en la pared.



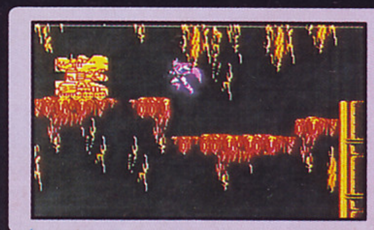
Lánzale boomerangs cuando salte vertical. Agachándote como se ve en la foto.



Ahora colócate como se ve en la foto y justo cuando salte atácalo con boomerangs. (Si se termina el arma esta técnica también funciona con golpes).







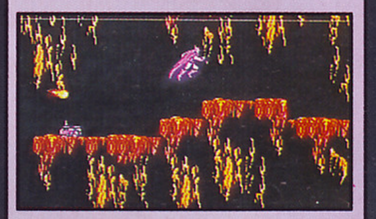
A este tanque atácalo con boomerangs.



En cuando deje de disparar el enemigo, rebota sobre la pared derecha y atácalo con golpes.

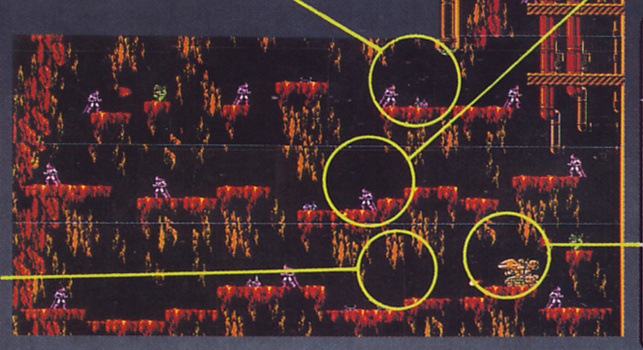
Al llegar a estos puntos, calcula acercarte lo más posible a los engranes con saltos cortos para después esquivarlos con saltos altos.

Baja al mismo nivel en que está el enemigo y de inmediato salta hacia atrás para que desaparezca el tanque.

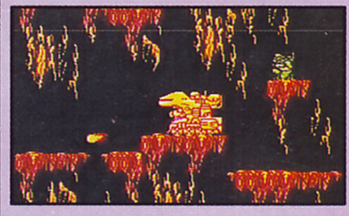




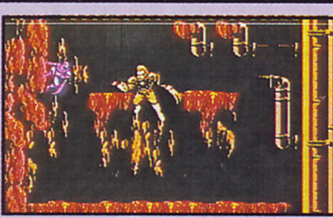
Aquí mantente eliminando a los enemigos que caen hasta llenar toda tu energía.



Esquiva los disparos del tanque saltando y atácalo con puros golpes rápidamente.



Elimina al enemigo en movimiento sin avanzar más de lo que se ve en la foto.

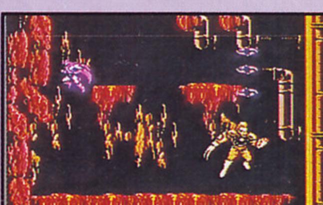


La segunda y más efectiva técnica es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti, rebota en la pared.



Dispárale con Dirk cuando salte vertical.





En cuanto salte al otro lado, déjate caer pero antes de tocar el suelo dispárale con Dirk..





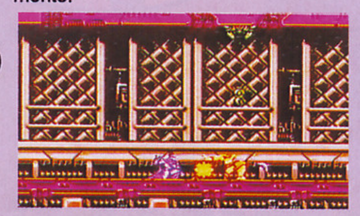


así se trabará dando saltos verticales y disparando hacia la derecha, mientras tú le disparas cuando caiga.

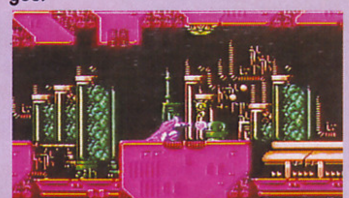

MEGA MAN X
CLUB
Nintendo
© CAPCOM 1993

STAGE 4-1

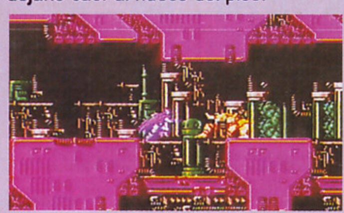
A este enemigo atráelo hacia la izquierda para eliminarlo con boomerang fácilmente.



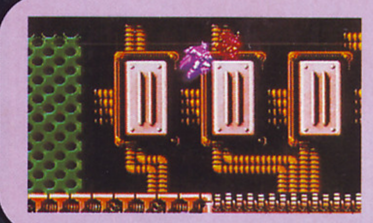
Recuerda recargar tu energía en cualquier lugar donde caigan estos enemigos.



Para eliminar a este enemigo es mejor dejarlo caer al hueco del piso.

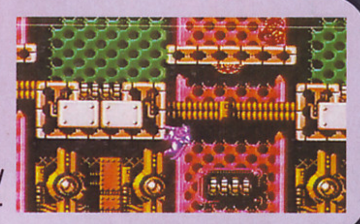


STAGE 4-2



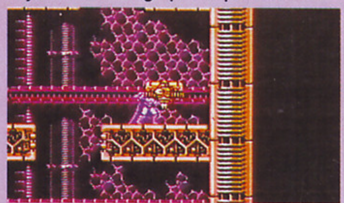
Permanece rebotando con saltos cortos de lado a lado de los bloques y cuando el enemigo deje de disparar da un salto alto y golpéalo.

Para esquivar el bloque que está en tu camino, da un salto vertical y rebota sobre la pared como se ve en la foto.

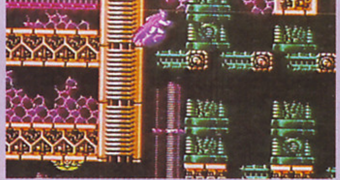


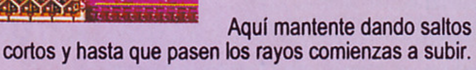
STAGE 4-3

A estos enemigos no dejes de darles golpes rápidamente.



Aquí es obligatorio llenar tu energía porque el camino es largo y no encontrarás otro lugar para recargarte hasta llegar casi al final.



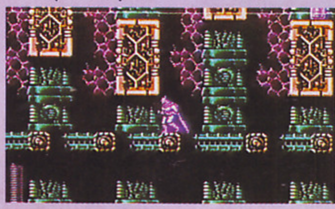


Aquí mantente dando saltos cortos y hasta que pasen los rayos comienzas a subir.

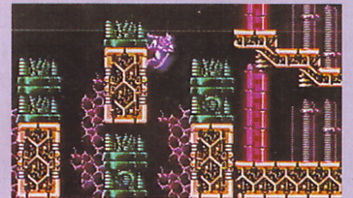
Elimina al enemigo que está adelante con Dirk.

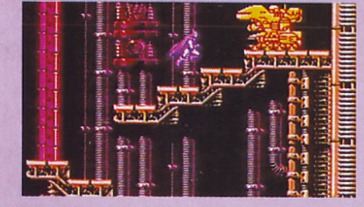


Déjate caer a los bloques y de inmediato camina hacia la izquierda poco a poco mientras calculas tu salto.



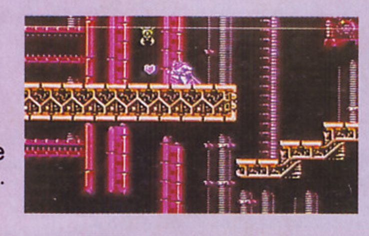
Ahórrate camino dando un salto como se ve en la foto.



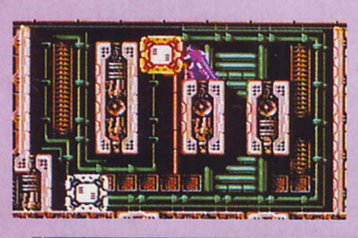


Mantente agachado y en cuanto los tanques dejen de disparar lánzales boomerangs.

Aquí nuevamente recarga tu energía porque adelante está el jefe.



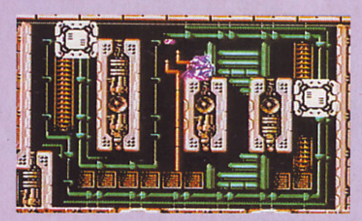


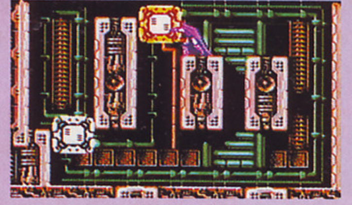


JEFE

Rápidamente colócate donde indica la foto y no dejes de golpear a los enemigos cada vez que pasen junto a ti.

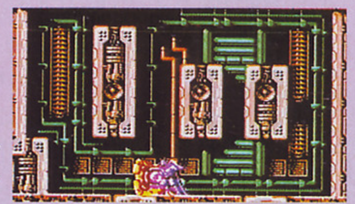
Agáchate para esquivar los disparos.



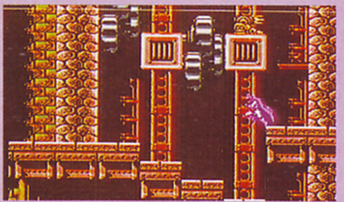


Repite la jugada pero trata de conectarle los golpes a la misma velocidad que al primer cuadro para restarles energía (más o menos al mismo ritmo).

Al destruir un cuadro déjate caer y no dejes de golpear rápidamente para que te traspase el cuadro sin dañarte.



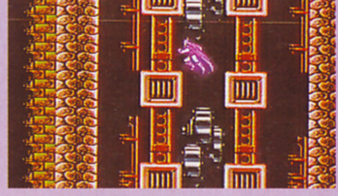


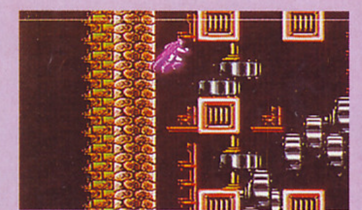


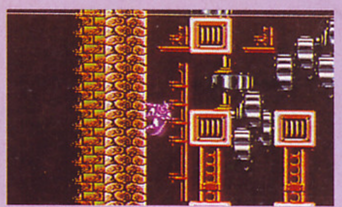
Para desaparecer a este enemigo sólo baja hasta el nivel debajo de los escalones.

Para pasar este tipo de lugares déjate caer y rebota con un pequeño salto sobre el mismo bloque donde estabas parado.

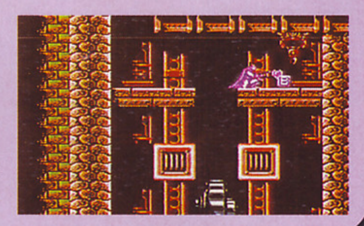








Para desaparecer al enemigo de la primera foto déjate caer y rebota justo en el lugar que indica la segunda foto (esto lo puedes utilizar con los enemigos que están más adelante guiándote por el fondo).



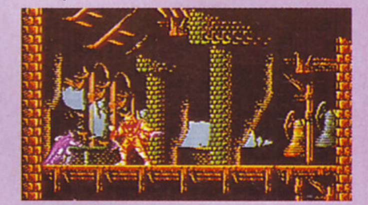
OJO Ultimo lugar para cargar; si deseas facilitar las cosas puedes usar la pistola.

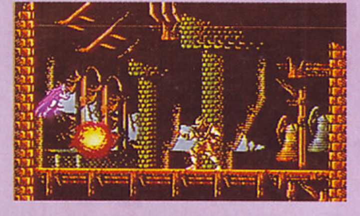
Rápidamente cambia tus boomerangs y salta la bola de fuego que te lanza sin dejar de disparar en cuanto esté a tu alcance.

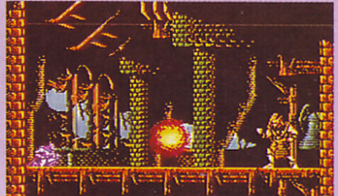
SUBJEFE





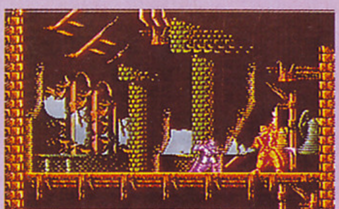






Después él salta hacia el centro de la pantalla y dispara nuevamente; de inmediato él salta a la orilla derecha para comenzar de nuevo su ataque.



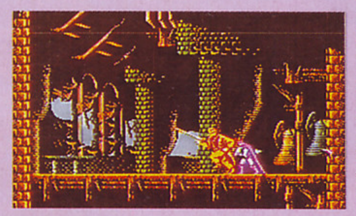


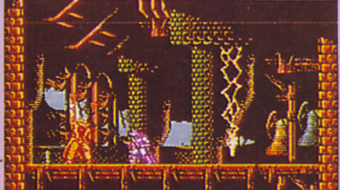
JEFE

Inmediatamente cambia a boomerang y colócate a la distancia que indica la foto sin dejar de disparar.

A esa distancia no te tocan los rayos.





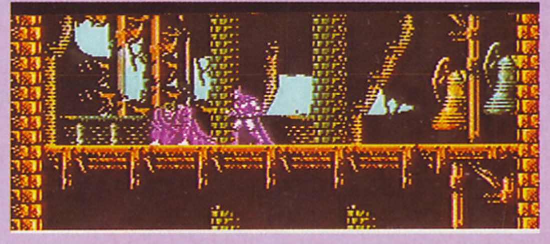


En cuanto corra hacia el otro lado, síguelo para colocarte a la distancia adecuada.



Recuerda que mientras no dejes de disparar no te hará daño.





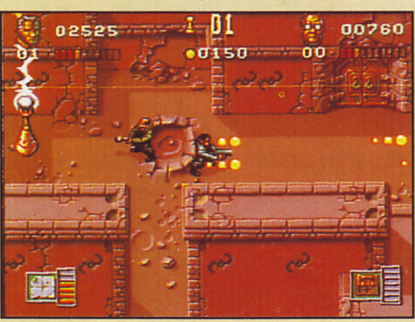
Esperamos que tú seas uno de los muchos lectores que deseaban un Curso Nintensivo para terminar este fabuloso clásico.

SE UNEN 2 GRANDES

El pasado 14 de diciembre el Presidente de Spectrum Holobyte y Ronald J. Bueche, Presidente de Micro Prose, Inc., anunciaron la aprobación de sus accionistas para unir a las 2 compañías dentro de la reunión anual de accionistas. Según los términos de esta asociación 8 de los 10 lugares en el consejo serán ocupados por directores de Spectrum Holobyte.

Spectrum HoloByte

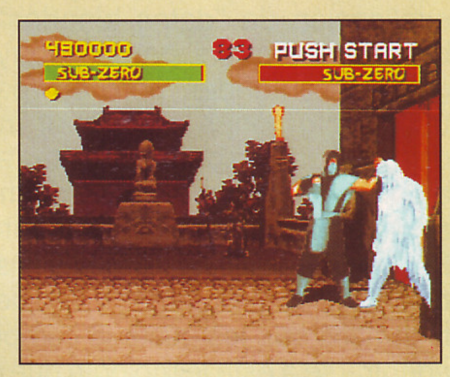
Dentro de la información que nos llegó vienen los nombres de los directivos de finanzas, áreas técnicas, etc. pero no creemos que sea muy interesante si se llama Frank, Barry o Gilman, lo que sí consideramos importante es la llegada de Micro Prose, empresa muy famosa en la computación, al mercado de los videojuegos a través de esta asociación con el licenciatario de Nintendo Spectrum Holobyte ya que esta compañía combinada desarrollará, dará licencias, publicará y comercializará software de entretenimiento interactivo para computadoras personales así como para consolas de videojuegos, donde obviamente está Super Nintendo.



Soldiers of Fortune: el más reciente título de Sperctrum Holobyte.

U.S.A. CONTRA LA VIOLENCIA

En nuestro vecino país del norte la opinión pública ha despertado contra la violencia excesiva que los rodea por todas partes como en libros, revistas, televisión y, obviamente, también videojuegos. Ya desde hace tiempo se empezó a hablar de Mortal Kombat (de Arcadia) pero al llegar a los videojuegos caseros fue cuando la bomba explotó. Actualmente casi todos los medios informativos dedican buen espacio y tiempo a hablar de esta violencia para presionar a las autoridades a tomar acción para que no exista violencia con la que los niños crezcan.



Algo curioso que llama nuestra atención es que Mortal Kombat de Super Nintendo, con todo y su ausencia de fatalities y sangre fue favorito sobre otros títulos y otros sistemas que sí tienen sangre y fatalities. Como recordarás en nuestro número anterior lanzamos una pregunta para la sección El Tema del Mes, cuyos resultados publicaremos en nuestro siguiente número. Por otra parte nos pareció increíble que en Japón, donde se caracterizan por tener juegos con detalles mucho más violentos se prohibió que Mortal Kombat (el cual es un juego americano) llegará allá con sangre y fatalities. Raro ¿No crees? Ahora sólo basta esperar también qué comentarios se puedan despertar acerca de la reciente aparición de Mortal Kombat II en Arcadia, ya que es un título mucho más violento y sangriento (y que a nuestro parecer algunos de los fatalities están un poco exagerados).



En el número pasado dejamos pendiente la explicación de "datos binarios". La siguiente información podrá parecer muy complicada y difícil de entender, pero en realidad no lo es tanto, sólo tienes que poner mucha atención desde el principio. Si necesitas ayuda recurre a algún adulto, a un maestro de matemáticas o a algún amigo que sea bueno para los números. Esta información no sólo puede servir de base a quien desee programar videojuegos, sino también a los que les guste la computación quieran adentrarse a esta tecnología que avanza a pasos agigantados. De hecho prácticamete cualquier actividad requiere de la computación, hoy en día. Algunos lectores nos han dado datos de escuelas donde enseñan a programar videojuegos, pero esto es algo muy serio como para que nosotros pudiéramos recomendar alguna. De cualquier forma tenemos la opción de estudiar Computación, Electrónica Digital o Informática, con lo que podemos desarrollar programas para uso propio (aunque no para SNES).

Si te das cuenta muchos de los programas que hay para computadora manejan gráficas y sonidos que, sin ser videojuegos, utilizan los mismos principios. Es decir, que si quieres ser programador, necesitas estudiar computación y de ahí dar el salto para programar videojuegos.

Al estudiar computación en muchas escuelas lo que se estudia es, por ejemplo, cómo usar programas de "hojas de cálculo" (para realizar operaciones más rápido) "procesadores de texto" (esto es importante pues al hacer el manual de un videojuego es muy cómodo el poder editar textos a nuestro antojo) de dibujo técnico, etc. que nos dan una herramienta para tener mejores trabajos. Es decir, que si quieres ser periodista, por ejemplo, debes de dominar los programas de procesadores de textos. Aquí en Club Nintendo lo que ves de texto en tu revista fue hecho precisamente con un procesador de textos.

Estas escuelas de computación te enseñan a usar otros programas que fácilmente puedes dominar leyendo sus manuales. La diferencia es que al estudiar programación aprendes el **lenguaje de máquina o código de máquina.**

¿Qué es **Lenguaje de Máquina**?

El lenguaje de máquina son las instrucciones que se le dan a la computadora para que realice lo que queremos ya sean operaciones matemáticas, gráficos, sonidos, etc. Y este es el lenguaje nativo de todas las computadoras; con este lenguaje todo lo que queramos realizar lo logramos con más rapidez (algo muy importante para videojuegos).

Seguiremos hablando de esto en el futuro ya que es muy extenso, pero antes necesitamos dominar los **datos binarios** para poder empezar por donde se debe empezar: por el principio.

Al hablar de **Datos Binarios** estamos entrando de lleno a la electrónica digital de todas las computadoras.

NOTA: *El cero en computación se escribe "Ø" con una raya atravesándolo, porque a la hora de revisar tus programas puede teclearse una O en vez de Ø. De ahora en adelante el cero lo escribimos como los profesionales.*

Las computadoras en su C.P.U. o cerebro no trabajan con números decimales como estamos acostumbrados nosotros, sino que realizan todas sus operaciones con **números binarios**.

La numeración binaria utiliza 2 números: el **Ø** y el **1** y en computación un bit es como un casillero donde se deposita cualquiera de estos 2 números.

Como ejemplo pondremos un foco.

● = OFF = APAGADO = CERO

☼ = ON = PRENDIDO = UNO

Es decir que en un bit los únicos estados que puede haber son 2: Apagado (**Ø**) ó prendido (**1**).

bit [Ø] = APAGADO

bit [1] = PRENDIDO

Ahora para entender el sistema binario nos basaremos en el sistema decimal y el ejemplo es:

Hay algunas audiocaseteras o videocaseteras que tienen un contador de pulgadas por segundo (en inglés las siglas son I.P.S., Inches Per Second)

con el que puedes localizar tus canciones preferidas. Y cuando vamos en el número 99...

0	9	9

si dejamos correr el audiocaset pasa a 100

1	0	0

¿Qué fue lo que pasó en este sistema decimal? Que los dos 9's tuvieron un RESET (borrado a cero) en las unidades y las decenas, pero en las centenas hubo un carry (acarreo) de 1 ó más fácil sumemos 99 + 1

99
+ 1
Ø

En la posición de las unidades 9 + 1 dan 10, pero ponemos el cero y "llevamos una"; cuando ponemos el cero hicimos un reset (borrado a cero) y cuando decimos "llevamos una" hacemos un acarreo (carry)...

ØØ

después en la posición de las decenas como llevamos una (carry o acarreo) sumamos otra vez 9+1 que llevábamos da 10, otra vez en la posición de las decenas dejamos Ø (reset o borrado a cero) y llevamos una (carry o acarreo) y este acarreo lo ponemos en la posición de las centenas.

1ØØ

Si este sencillo ejemplo lo entiendes, vamos por buen camino para lo que sigue.

En el sistema decimal los diez números son del Ø al 9 y el acarreo sucede después del nueve.

En el sistema binario como vimos sólo son dos números y el acarreo sucede después del uno.

Veamos esta tabla y despues la explicamos:

TABLA "A"

Numeración Binaria		Numeración Decimal
0000	=	0
0001	=	1
0010	=	2
0011	=	3
0100	=	4
0101	=	5
0110	=	6
0111	=	7
1000	=	8
1001	=	9
1010	=	10

Sumaremos en **Sistema Binario** 1 + 1

ØØØ1=1
+ØØØ1=1
Ø
ØØ1Ø 2

uno + uno = cero (reset ó borrado a cero) y llevamos una (carry)... en el siguiente bit como llevamos una y si checamos en la Tabla "A" el 0010 binario en decimal es 2 comprobando que en el sistema decimal 1 + 1 es dos.

Así se hacen las operaciones en nuestro NES, SNES y GB; cada vez que obtengas una vida extra en Mario Bros. se estará realizando esa suma en sistema binario.

Ahora ¿qué pasa cuando sumamos 2+1 en sistema decimal? la respuesta la sabemos, pero en binario vamos a comprobarlo

ØØ1Ø=2
+ØØØ1=1
1
ØØ11 3

Cero + uno da uno, no hay reset ni carry y lo ponemos,...
en el siguiente bit, uno + cero da uno, tampoco hay reset (borrado a cero) ni carry (acarreo) y lo ponemos.
Lo checamos en la Tabla "A" y nuestro resultado binario ØØ11 es 3 en decimal comprobando que 2 + 1= 3

Por último veremos el famoso 2 + 2 decimal en sistema binario.

ØØ1Ø=2
+ØØ1Ø=2
Ø
ØØ 4
Ø1ØØ

En la 1ª posición cero + cero = cero. No hay carry (acarreo) y lo ponemos.
En la 2ª posición ó bit uno + uno = cero hay reset (borrado a cero) y se lleva uno carry (acarreo) ponemos el cero.
En la 3ª posición ó bit, cero + cero = cero más una que llevábamos = uno lo ponemos.

Checamos nuestro resultado en la tabla uno y Ø1ØØ es 4 decimal comprobando que 2 + 2 = 4

Esto es lo que realiza el CPU o cerebro de nuestro NES, SNES y GB: **Operaciones Binarias.**
Ya explicado esto, algunos se preguntarán qué son esos ceros adicionales en el sistema binario.
Bueno, como recordarás en el Diccionario Técnico un bit es una unidad de información donde se utilizan 2 números: el uno y el cero, pero para poder representar el cero (decimal) en la Tabla "A" utilizamos 4 bits porque el ejemplo contra el sistema decimal sólo llegamos hasta el número 10 y necesitábamos esos 4 bits para poderlo explicar en sistema binario.
Hace mucho hubo computadoras de 4 bit y se siguieron desarrollando hasta 8-bit, 16-bit, 32-bit y 64-bit.
Nos dedicamos por el momento a las de 8-bit porque para poder entender todo este lenguaje técnico nos basaremos en su medida estándar: **el byte**.
Un byte (se pronuncia bait) es la unidad de información compuesta de 8 bits.

Antes de seguir con esto es importante no olvidar al cero como un número más pues en computación y programación de videojuegos es indispensable.

Para comprobar por qué en Legend of Zelda se pueden recolectar sólo hasta 255 rupias avanzaremos hasta el byte,: un byte tiene 8 bits y sus posiciones se definen así:

BYTE

	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit
Posiciones del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø

Aunque llega hasta el número 7 recuerda al cero; del cero al 7 hay 8 números o sea, ocho posiciones de derecha a izquierda siguiendo el patrón de nuestra numeración decimal, cada posición de bit tiene una potencia de 2 es decir:

TABLA "B"

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Potencia de 2	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	$2^ø$
Resultado decimal	128	64	32	16	8	4	2	1

***NOTA:** La potencia de un número se presenta con un pequeño número arriba a su derecha e indica cuántas veces hay que multiplicar el número por sí mismo, o sea:*

$2^2 = 2 \times 2 = 4$

$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$

Entonces cada vez que pongamos un uno (ó prender ese bit) en el byte estaremos representamos con el sistema binario un número decimal. Prendamos varios bits para explicar mejor esto.

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø	Num. decimal
Un byte	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø	Ø	= 4

Lo vemos en la Tabla "A" y es 4 y si lo checamos en la Tabla "B" el uno está en la posición de bit Nº 2; y la potencia de 2 en esa posición es $2^2 = 2 \times 2 = 4$ y comprobamos que estamos en lo correcto.

Si prendemos otro bit en la posición del bit Nº 3 tenemos:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Un byte	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	Ø	Ø

El bit de la 2ª posición sabemos que nos da como resultado 4 según el ejemplo anterior y el de la 3ª posición su potencia de dos es $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$; entonces sumamos 8 + 4 y nos da 12 . Entonces representamos el número binario ØØØØ11ØØ como 12 decimal. Ya como que se vuelve más fácil ¿no?.

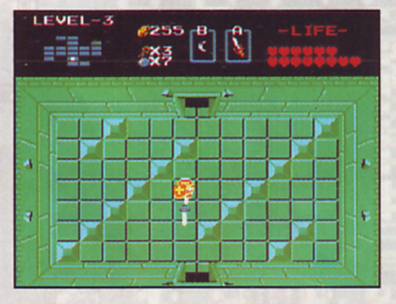
Entonces si llenamos con "unos" todas las posiciones de los 8 bits ¿qué tendremos?

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Un byte	1	1	1	1	1	1	1	1

No tienes que realizar todas las potencias de 2 de cada posición del bit; únicamente utiliza el tercer renglón de la Tabla "B" o sea sus valores decimales para descubrir qué número decimal hay en este ejemplo:

Como todos tienen uno, todos están prendidos, lo único que tenemos que hacer es sumar los valores decimales en la Tabla "B" tendremos:

En la posición	BYTE		DECIMAL
bit 0	1	Prendido =	001
bit 1	1	Prendido =	+ 002
bit 2	1	Prendido =	+ 004
bit 3	1	Prendido =	+ 008
bit 4	1	Prendido =	+ 016
bit 5	1	Prendido =	+ 032
bit 6	1	Prendido =	+ 064
bit 7	1	Prendido =	+ 128
			= **255**



¡O sea que los programadores de Legend of Zelda utilizan un byte para recolectar rupias!

A los futuros programadores les dejaremos dos números binarios por resolver:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
1er. Ejemplo	1	Ø	1	Ø	1	Ø	1	Ø
2o. Ejemplo	Ø	1	Ø	1	Ø	1	Ø	1

Aplicando estos conocimientos entenderás mejor el sistema de datos binarios que se usan en todas las computadoras incluyendo nuestro NES, SNES y GB.





Las calles de la ciudad están hechas un caos y difícilmente la policía podría sola con tantos problemas: corrupción, ladrones, violencia y todo esto gracias a la facilidad con que los maleantes tienen acceso a las armas; así que para proteger a la ciudadanía el gobierno ha creado un equipo especial de lucha contra el crimen, altamente calificado y adiestrado para combatir a los criminales fuego vs. fuego (qué frasesita tan trillada ¿no?).

Pues bien, Lethal Enforcers es el nuevo título de Konami para SNES basado en su hit de Arcadia del mismo nombre. Aquí tu misión consiste en que debes ir eliminando a los bandoleros que irán apareciendo en la pantalla y eso lo harás con "el Justiciador", una clásica pistola que nos recuerda a la vieja Zapper del NES; aunque también lo puedes jugar con el control, obviamente es más divertido hacerlo con "el Justiciador".

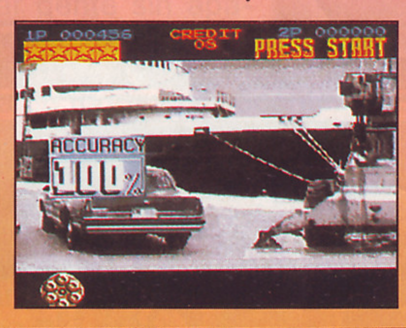
Lethal Enforcers, es para uno o dos jugadores; como habíamos dicho los 2 pueden jugar con los controles o si ambos tienen "Justiciador" podrán vivir completamente la emoción de jugar al estilo Arcadia (dentro de cada caja de Lethal Enforcers encontrarás un cupón para obtener otro Justiciador a precio rebajado).

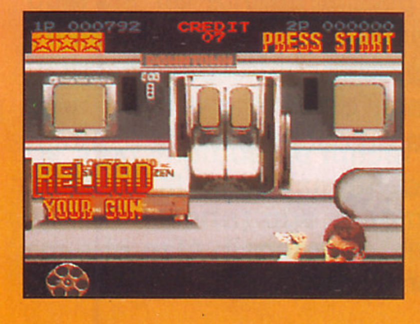
COMO JUGAR LETHAL ENFORCERS

Este juego es como una galería de tiro con gráficos digitalizados muy reales (sólo basta echarle un vistazo a las fotos y mapas para darse cuenta) donde deberás disparar a los maleantes en cuanto aparezcan y evitar darle a los inocentes que imprudentemente se atravesaran; la razón por la cual debes deshacerte rápidamente de los criminales es que ellos no se asomarán solamente a ver qué pasa... ellos también te dispararán reduciendo una vida (que son las estrellas que están debajo del marcador), también debes tener cuidado de no dispararle a los inocentes pues perderás una vida. Aunque tú no tienes límite de balas para usar en cada nivel es bueno tener en cuenta no desperdiciarlas y usar sólo las necesarias para que tu porcentaje de "Accuracy" suba y así puedas obtener más puntos hasta llegar al Rank de "Comandante" desde tu primera misión.









En el juego hay varias armas (que detallaremos adelante) las cuales tienen un límite de tiros por lo que tendrás que recargarlas después de disparar; en la pantalla se te anunciará con la frase "Reload you gun" (recarga tu pistola) cuando se te hayan acabado las balas por lo que no podrás disparar hasta que recargues tu pistola; si estás jugando con el justiciador sólo tendrás que disparar fuera de la pantalla. Con el control es más fácil pues sólo tendrás que presionar el botón "Y".

ARMAS

Además de tu fiel "Justiciador", aquí encontrarás algunas armas que te serán de mucha ayuda en tu misión de limpieza.

REVOLVER



Aunque esta arma es muy parecida a tu viejo justiciador por sólo tener 6 tiros, no lo es en la potencia, ya que causa el doble de daño.



AUTOMATICA



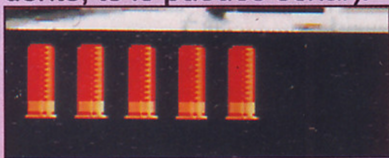
Digamos que es la otra cara de la moneda del Revólver; es igual de poderosa que el justiciador pero puedes dispararla hasta 12 veces continuas sin necesidad de presionar repetidamente el gatillo.



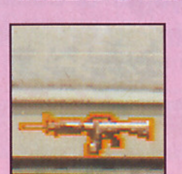
SHOOTGUN



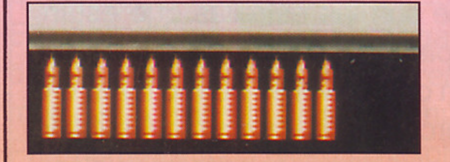
Este rifle dispara de esos cartuchos que están llenos de municiones, por lo que sus tiros cubren una gran área y es muy fácil acertar a los blancos más escurridizos (aunque también si se va cruzando un imprudente, te lo puedes echar).



MACHINE GUN



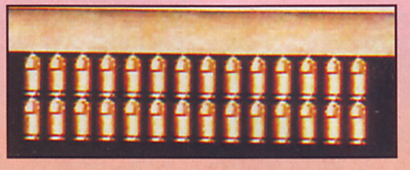
Y claro que no podía faltar la clásica ametralladora; aunque su rango no es mayor que el de tu Revólver normal puedes disparar una gran ráfaga de balas.



GRENADE LAUNCER



¡Lo adivinaste! esta es el arma más poderosa, sin embargo sólo tienes 6 tiros, así que debes tratar de usarlos lo mejor posible.



ASSAULT M.G.



Esta arma tiene las mismas características que la "Machine Gun" pero con la desventaja de que no se puede recargar



Conoce al "Justiciador"



El Justiciador es la pistola que viene incluída con el juego de Lethal Enforcers; como la idea de Konami al hacer este juego era la de hacer una excelente conversión, también se incluyó una pistola muy parecida a la de Arcadia, con el mismo tamaño, más ligera y el mismo horroroso color azul; además de esas características la pistola cuenta en su lado izquierdo con un botón extra de "Start" para que no tengas que estar recurriendo al control para iniciar tu juego, además en la base de la cacha tiene una entrada extra, como para un cable telefónico, mmm ¿para qué será?

MISIONES

Lethal Enforcers tiene 5 misiones que podrás escoger , pero el orden propuesto es:

ESCENA 1: The Bank Robbery

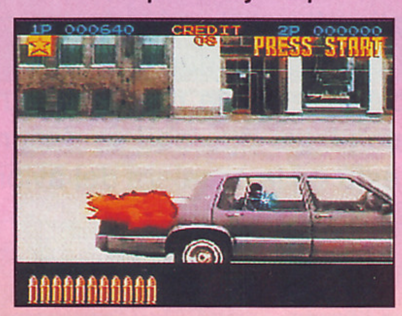
Un masivo robo de banco se está llevando a cabo, así que tienes que presentarte ahí; debido a que esta misión debes cumplirla en horas de gran afluencia, deberás tener mucho cuidado con todos los civiles que aparecerán continuamente y también, como debes imaginarte, al ser esta la primera escena no tendrás muchos problemas con los delincuentes.



Dentro del banco deberás ser muy cuidadoso con las múltiples víctimas que tienen la desdicha de pasar por ahí, así como afinar tu puntería para liberar uno que otro rehén; ya que estés afuera se reducirá pero no por eso debes perder el cuidado. Después de eso iniciará una persecución en coches (esto no puede fallar cuando estás persiguiendo criminales ¿o no?).



Aquí debes ser muy rápido además de que podrás dañar los coches enemigos disparando en puntos claves; en esta escena te las verás con el jefe; que no es gran ciencia vencerlo, sólo debes detener sus ataques con tu pistola y dispararle lo más rápido posible.





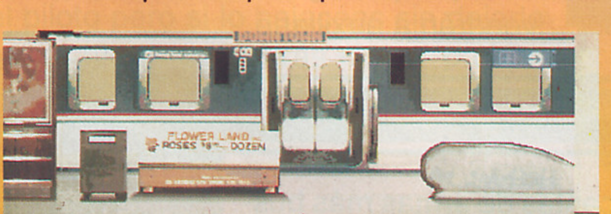


ESCENA 2: Downtown Assault

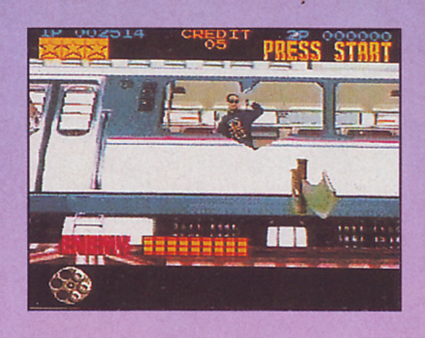


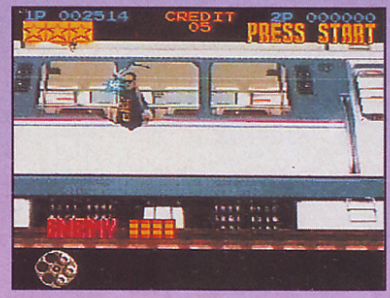
Varias bandas del barrio chino han empezado a atacar gente sin aparente razón. Aquí además de deshacerte de todos los maleantes deberás proteger la vida de todos los inocentes que constantemente irán apareciendo en las primeras 3 partes de esta misión; trata de guiarte por las voces a quién debes dispararle y a quién no pues aunque lo que aparezca sea una mujer eso no quiere decir que no te vaya a disparar, además de que esto también te ayuda a no dispararle a un imprudente turista que se aparece en la entrada al metro (segunda parte) y en un vagón (tercera parte) que al tomarte una foto parece que te está disparando, recuerda que disparar-











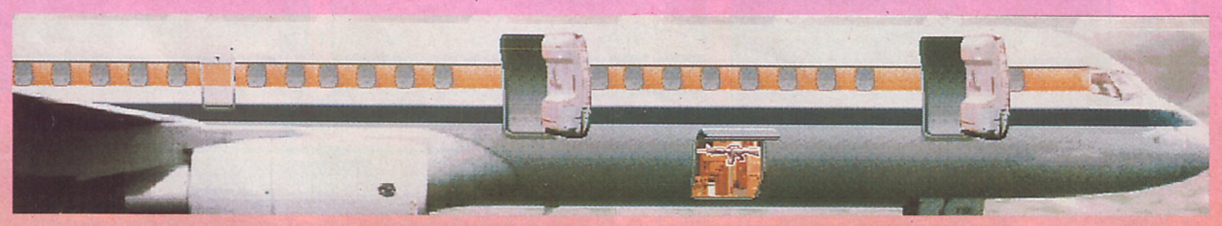
les a los inocentes te cuesta una vida; cuando el vagón comience a andar querrá decir que estás a punto de enfrentarte al jefe. Tampoco es muy difícil, sólo deberás esperarte a que te arroje un cuchillo que es cuando es vulnerable; al cuchillo lo podrás desviar con un solo disparo.

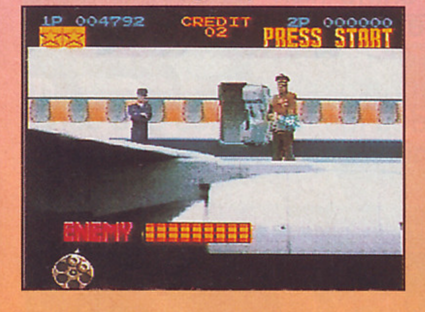
ESCENA 3: Hijacking

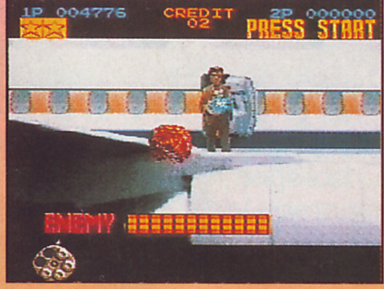


¡Atención todas las unidades! terroristas han invadido las instalaciones del aeropuerto internacional con el fin de secuestrar un avión para huir del país; como es de imaginarse aquí debes detener a los secuestradores, ésta es una escena algo difícil pues habrá muchos lugares en los que apenas si verás a los enemigos porque salen de lejos y es difícil atinarles, además de que aquí también aparecen esporádicamente algunos civiles huyendo; por cierto, en este nivel encontrarás algunas armas escondidas que podrás sacar disparando en algunos sitios, como por ejemplo una puertita que está en la escalera del avión del primer escenario o a las maletas del segundo escenario; una estrategia para derrotar a los sujetos que aparecen dentro de cada caja es dispararles rápidamente sin darles descanso. El enemigo mayor de este nivel está armado con un lanzagranadas, así que primero deberás dispararle a los proyectiles que te arroja y a la menor oportunidad dispararle, pero ten cuidado porque algunos de sus secuaces vendrán a auxiliarlo.









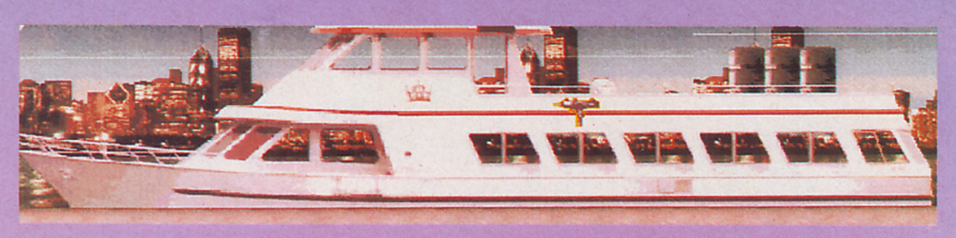
ESCENA 4: The Gunrunners





Los traficantes de armas más buscados han sido situados en el "Puerto Gallo"; debes movilizarte ahí rápidamente para detener sus operaciones. Esta escena no es muy difícil pues los enemigos son

fáciles de eliminar y los civiles se reducen a uno que otro policía que se atraviesa imprudentemente mientras estás disparando; como te dijimos éste no es un nivel muy complicado, pero tendrás que estar muy atento cuando llegues al nivel 4, que es otra persecución en coches, pues aquí te enfrentarás con un helicóptero como jefe de nivel. Para vencerlos debes detener los disparos que hará el sujeto que está en la puerta del helicóptero; a él no le podrás hacer dañ𝑜, pero cuando tengas oportunidad dispárale al helicóptero en ciertos puntos para destruirlo.

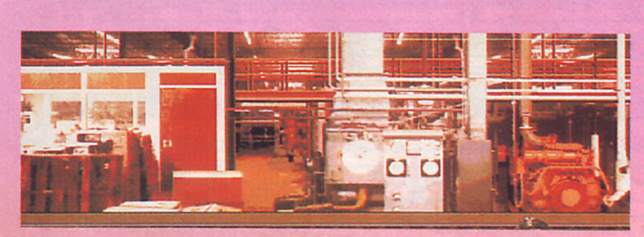






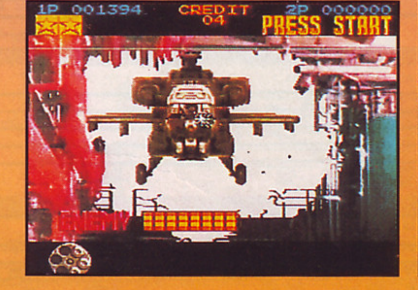


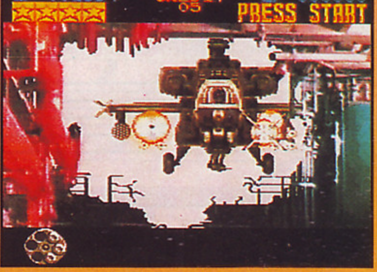
ESCENA 5: Chemical Plant Sabotage

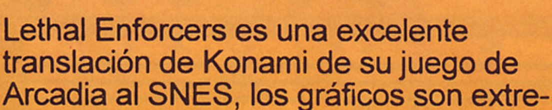


La última misión se lleva a cabo dentro de una planta industrial en la que se han escondido los delincuentes más peligrosos que quedan en la ciudad. Esta, al igual que la misión anterior, no son muy difíciles en lo que respecta a dificultad para darle a algún enemigo además de que no debes preocuparte por gente que se atraviese en la lluvia de balas pues sólo eres tú contra los maleantes (¡Glup!) al final de esta escena te las tendrás que ver de nueva cuenta con otro helicóptero, pero éste está mejor armado que el primero; para derrotarlo debes destruir todo su armamento (te recomendamos que lo hagas primero con la ametralladora). Después de esto sigue el piloto pero si lo balaceas sin dejarlo hacer nada no tendrás mayor problema.
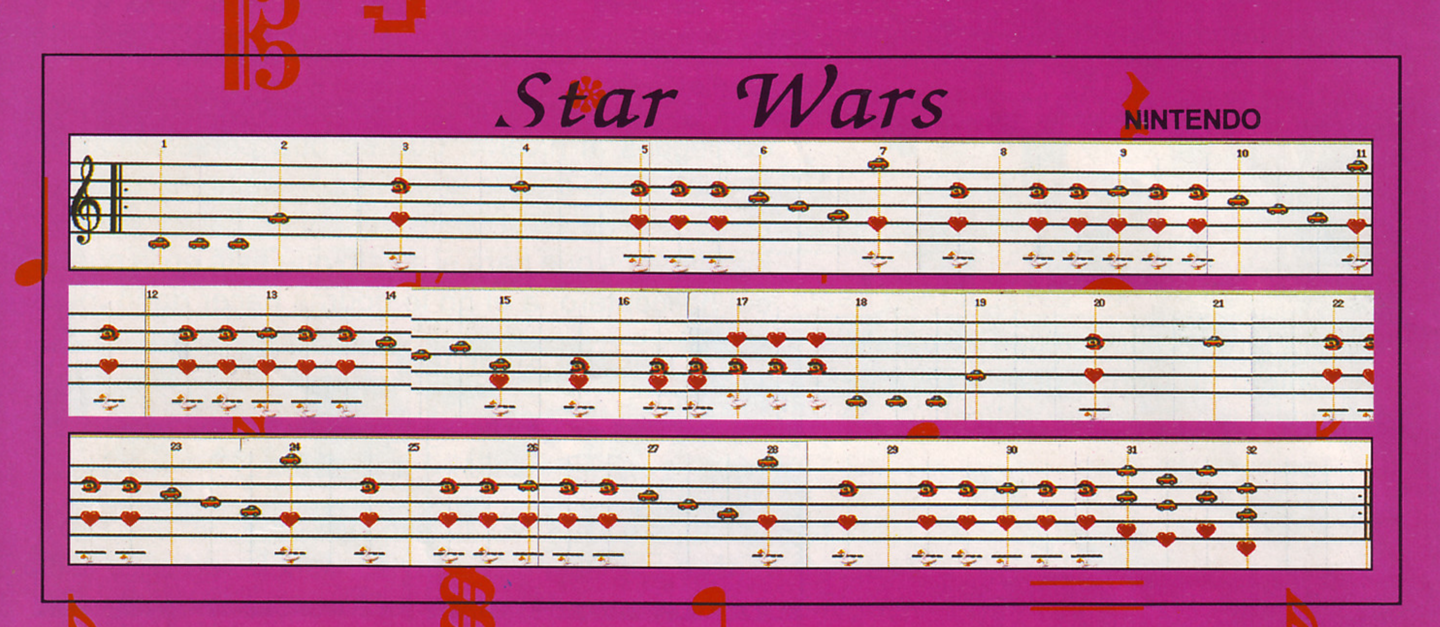






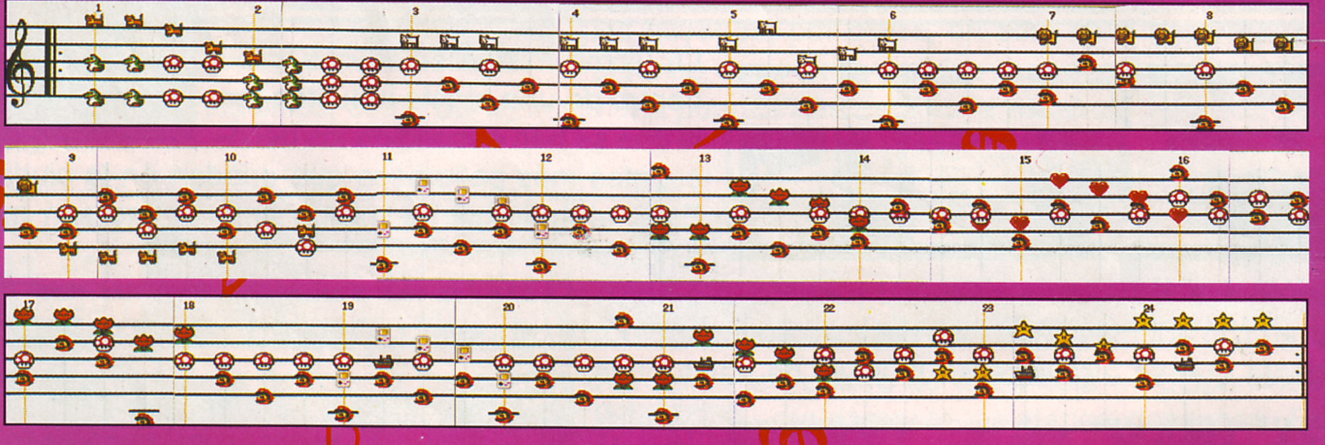


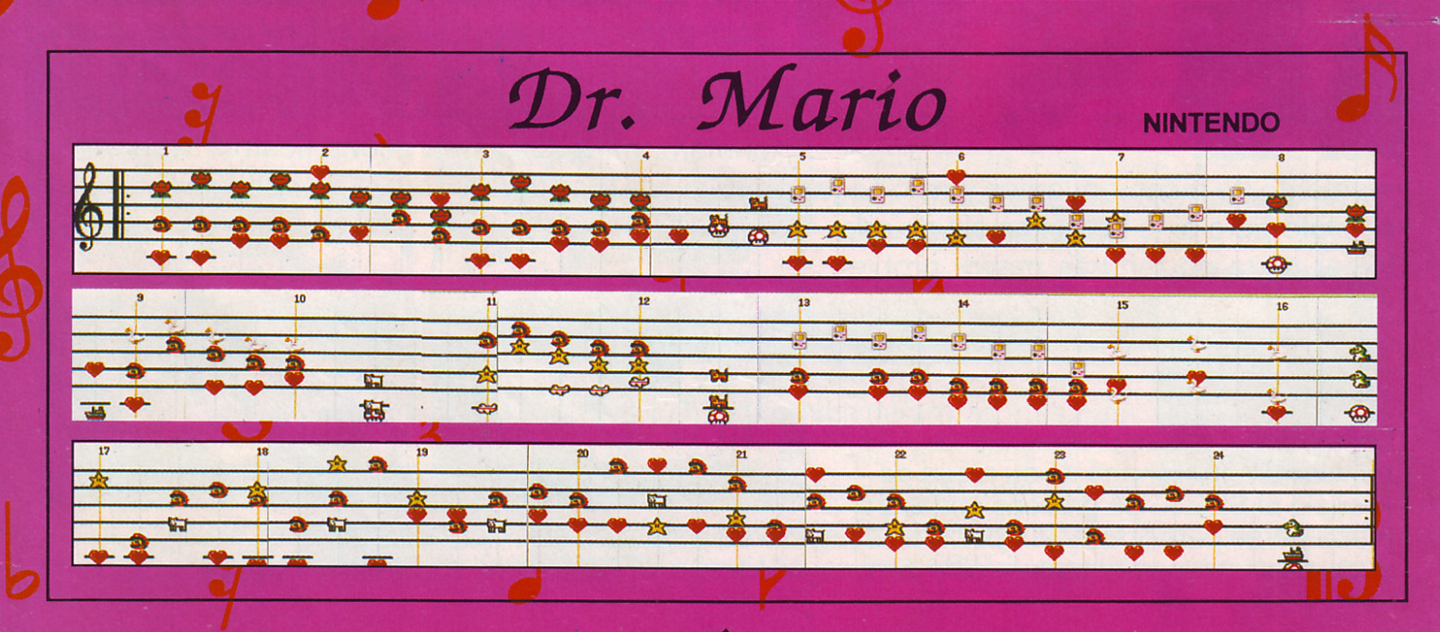
Lethal Enforcers es una excelente translación de Konami de su juego de Arcadia al SNES, los gráficos son extremadamente parecidos y la opción de 2 jugadores le da más emoción al juego; éste, sin lugar a dudas, es un juego recomendable pero... ¿qué juego de Konami no es recomendable?

GALERIA



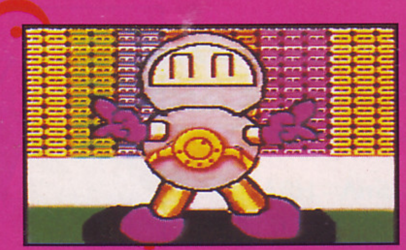
Jingle Bell



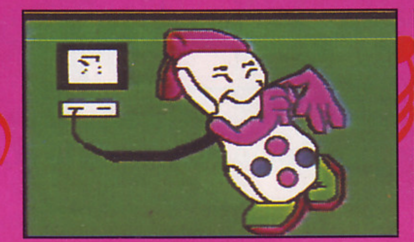




TRIFUERZA

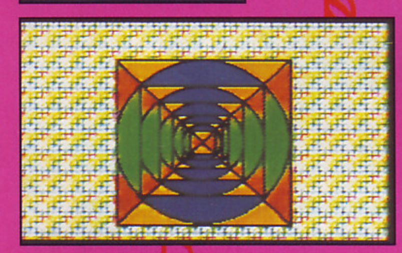




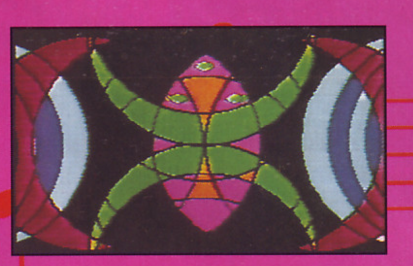


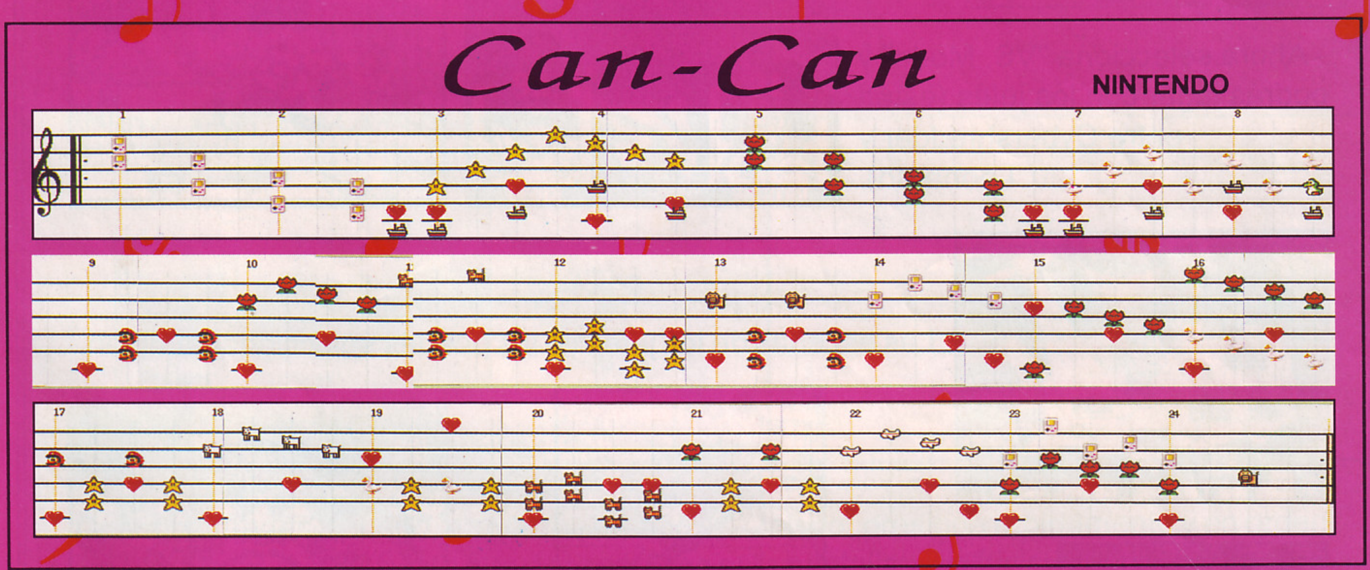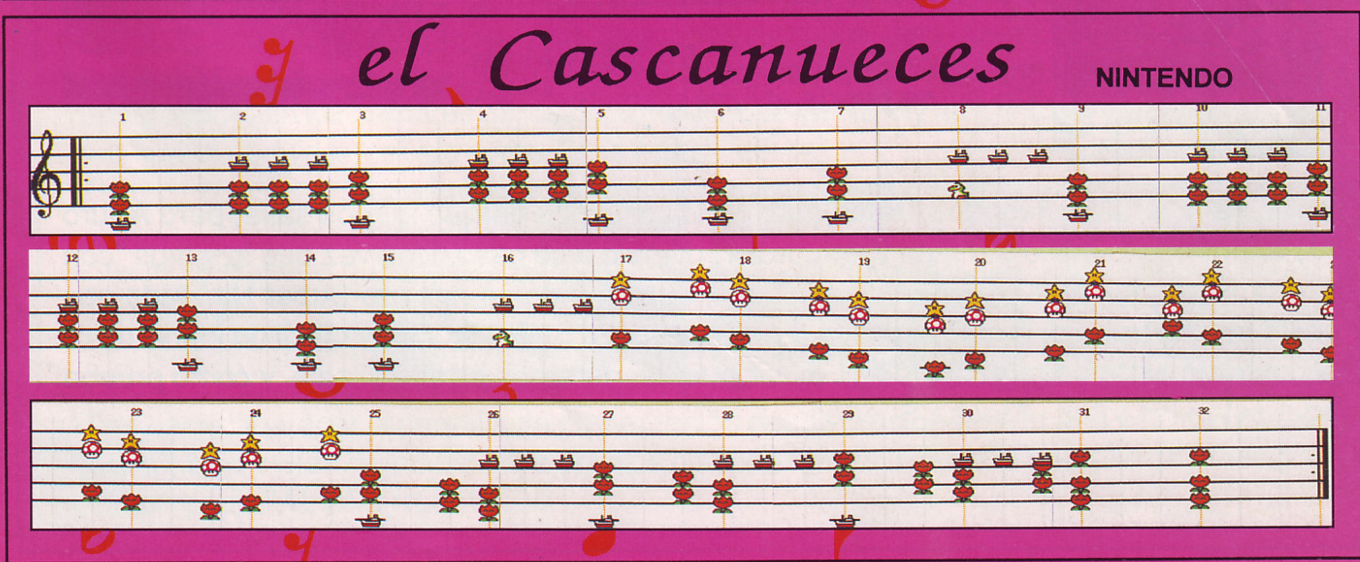


8ab.







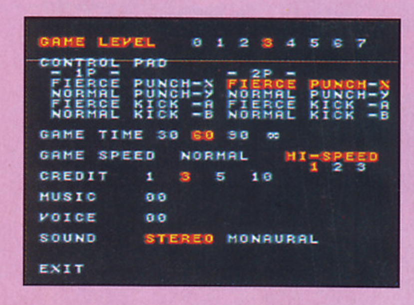








Si calificaramos los trucos, seguramente este ganaría como el truco más raro en cuanto a su forma de sacarlo.



Para lograr este raro truco, tan solo tienes que apagar y prender rápidamente tu SNES; revisa "OPTION" y si ya puedes seleccionar una cuarta velocidad y 10 créditos es que lo lograste.

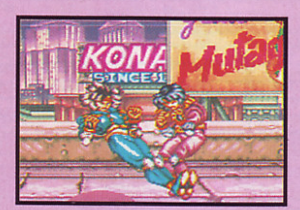
Ahora selecciona "VS. Mode" y podrás jugar con los jefes (están entre Cybershredder y Leonardo).



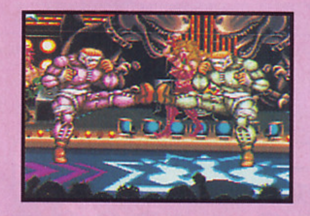


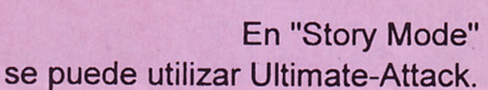


Las escenas de los jefes ya las puedes seleccionar también.







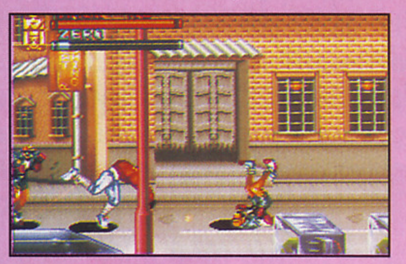

En "Story Mode" se puede utilizar Ultimate-Attack.

Nota: Ya nos había llegado el truco pero no lo incluimos porque no nos salía, pero Arturo Alejandro nos lo envió también y fuimos a verificarlo a su casa. Una vez que lo vimos "con nuestros propios ojos" decidimos publicarlo, aun cuando en nuestro Super Nintendo nos costó mucho trabajo, lo cual significa que tal vez en tu SNES sea muy difícil de lograr o por el contrario extremadamente fácil. Lo que sí te aseguramos es que sí sale, y como prueba aquí están las fotos. ¡Mucha Suerte!

BRAWL BROHTERS

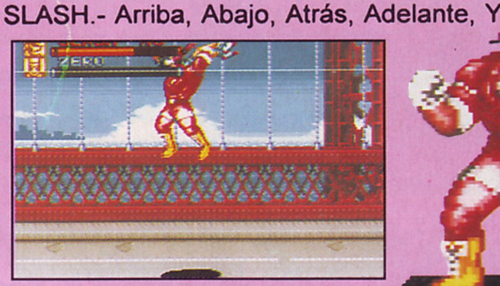
Normalmente tú causas poco daño a tus enemigos cuando los agarras y avientas, pero si al agarrar a un enemigo realizas la secuencia que indicamos por personaje, lo arrojarás como si estuvieras en Angry Mode.

HACK.- Arriba, Abajo, Adelante, Y





SLASH.- Arriba, Abajo, Atrás, Adelante, Y





LORD J.- Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Atrás, Y





KAZAN.- Arriba, Abajo, Adelante, Atrás, Y





WENDY.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



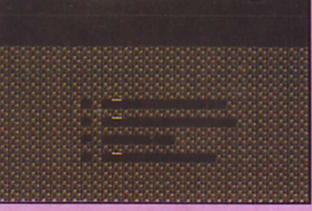


Jonathan Ricardo Moller



Cuando prendes tu juego, y aparece el título de "Jaleco" presiona rápidamente y en orden los botones B, A, X, Y, hasta que desaparezca esta pantalla; si lo hiciste bien verás que en lugar del título habitual verás muchos caracteres extraños, esto querrá decir que entraste a la versión japonesa de este juego (Rushing Beat Run); aquí verás que hay varios cambios nuevos como en los nombres de los personajes, que ya no hay laberintos y en vs. Mode hay una nueva opción conocida como Time Attack. 4F









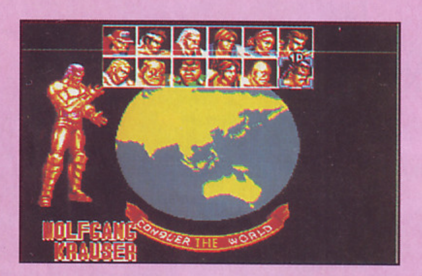
Para hacer aparecer la pantalla de presentación debes presionar Start una vez, despúes 3 veces Abajo y Start de nuevo para entrar a opciones; al salir verás la pantalla de presentación original. FALTAN NOMBRES

FATAL FURY 2 (SNES)

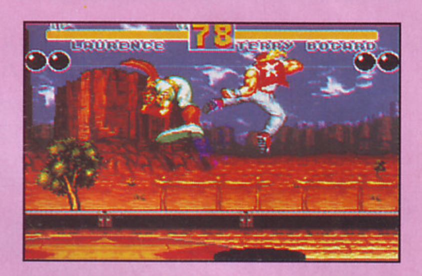


Normalmente en este juego tienes solamente 8 personajes a escoger pero si quieres escoger a los jefes para jugar sólo haz lo siguiente.

Al prender o resetear tu SNES y aparezca la pantalla de Takara espera a que suene una peculiar tonadita; entonces introduce el siguiente código: B,A,X,Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R (lo puedes hacer un poco lento y no hay problema); si el código fue introducido correctamente oirás el peculiar "O.K." de Terry Bogard. Ahora podrás escoger a cualquiera de los cuatro últimos jefes y jugar con ellos como si estuvieras en Fatal Fury 2 "Champion Edition" (¿te has fijado como nos gusta usar este término?), esto lo podrás hacer en 1P vs. Computer y terminar el juego con ellos o simplemente en 1P vs. 2P; por cierto aquí te decimos cómo hacer los poderes de cada jefe:







Billy Kane:
Pole extension: Izquierda (por 1.5 segundos) Dercha + X o Y
Pole interception: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5 segundos) Diagonal Arriba Derecha + X o Y

Axel Hawk:
Fire Punch: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,
Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y
Smash Punch: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5. segundos) Derecha + X o Y

Wolfgang Krauser:
High Fire Ball: Abajo, Diagonal Izquierda Abajo, Izquierda + X o Y
Low Fire Ball: Abajo Diagonal Abajo Izquierda, Izquierda + B o A
Kaiser Wave: Derecha, Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Laurence Blood:
Bloodest spin: Izquierda (por 1.5 segundos) Derecha y X o Y
Sword Attack: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,
Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y
Bloodes Cape: Abajo (por 1.5. segundos) Arriba + B o A

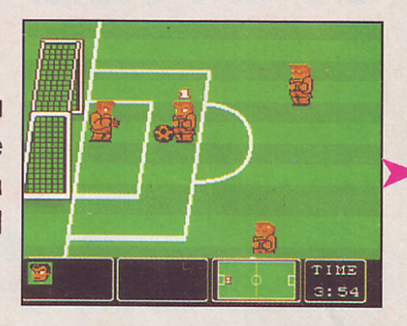
Laurence Blood:
Whirldwind: X ó Y repetidamente
Somerssaut Kick: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + B o A

Si dos jugadores quieren jugar con el mismo personaje e aquí la solución (pero sólo se puede con Hack, Wendy y Kazan); cada jugador deberá posicionar el cursor en el personaje de al lado del que vayan a escoger (como se ve en la foto 1) entonces al mismo tiempo los dos deben señalar al personaje; si lo hicieron bien uno de los cursores desaparecerá, entonces presionen X para seleccionar su personaje y eso es todo, pero cuidado de no confundirse.









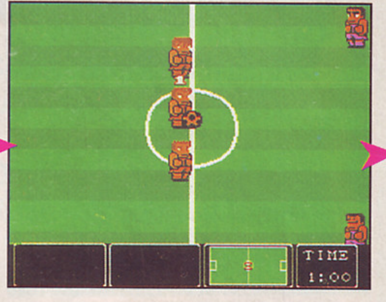
AUTOGOLES A TU FAVOR

Para lograrlos debes tener el balón en tu poder y dirigirte hacia tu portero, pero tienes que estar perfectamente alineado con él e invadir el lugar donde está parado de tal manera que tan sólo se vea uno como se muestra en la foto y después simplemente presiona el botón A para anotar el autogol pero lo agregan a tu marcador.

SELECCION DE TIEMPO

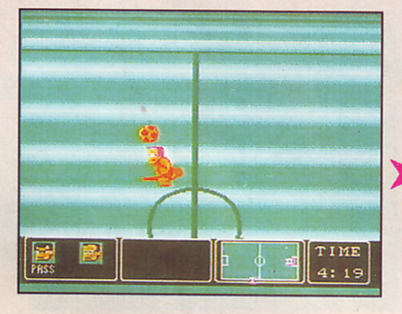
Tú puedes controlar la duración de los partidos. Antes de empezar deja presionado Select y presiona el botón A. Dependiendo los minutos que quieras que dure el partido; así que si lo presionas 1 vez el partido durará 1 minuto o si lo presionas 9 ó más el partido durará 9 minutos (que es el máximo).

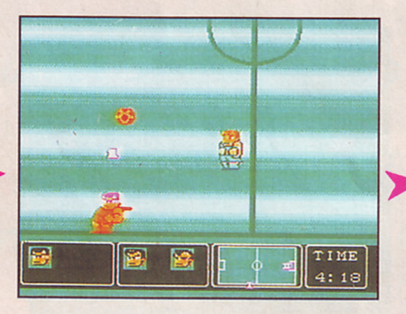


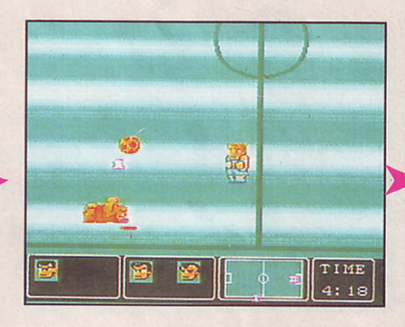


TIROS EXTRAS

Esta jugada no es tan fácil pero es de gran utilidad cuando se te terminan los tiros de fantasía. Colócate entre tu portería y la media cancha, pero fuera del campo (de preferencia en la parte inferior de la pantalla) entonces pides que te manden pase con el botón A (de preferencia a los jugadores de la parte superior de la pantalla), y cuando el balón esté casi sobre ti presiona al mismo tiempo Arriba, A y B; entonces se escuchará el sonido de cuando el balón sale de la





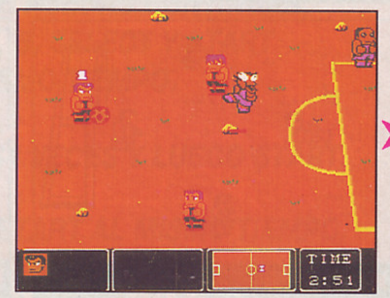


SALTA LAS PIEDRAS

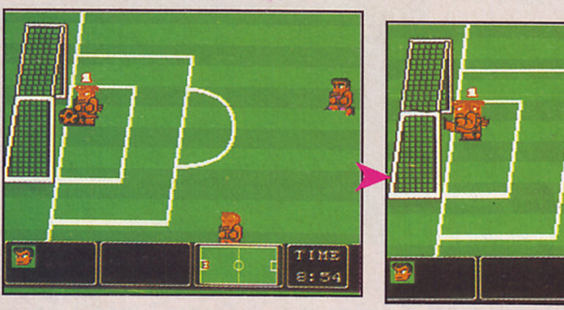
Para que tu saltes las piedras tienes que hacer lo siguiente; haz el truco del tiempo (Select y A) para que dure tan sólo un minuto. Comienza un juego en vs. match mode, selecciona la cancha con piedras (Bumpy), selecciona los equipos que quieras, deja que se termine el tiempo y sin resetear comienza un juego en Tournament Mode y selecciona a Argentina, así verás que tu equipo puede saltar las piedras y el oponente no.

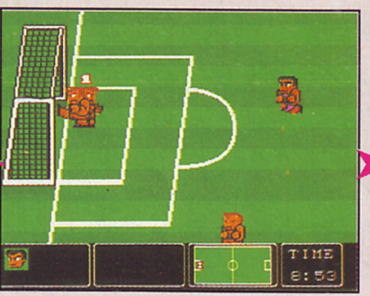






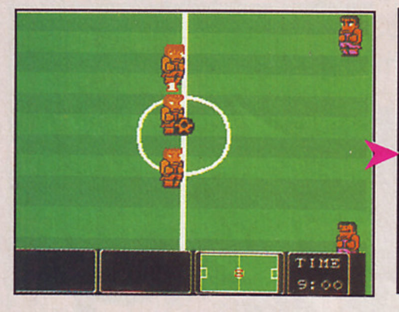
WORLD CUP (NES)







NOTA: Si te metes demasiado a la portería o no te alineas con el portero el truco no funciona.





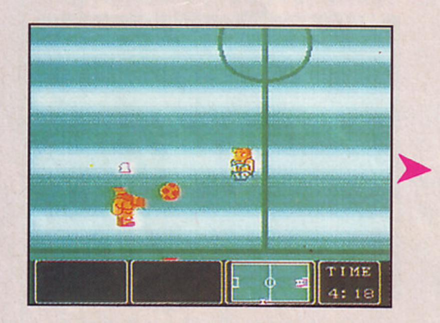


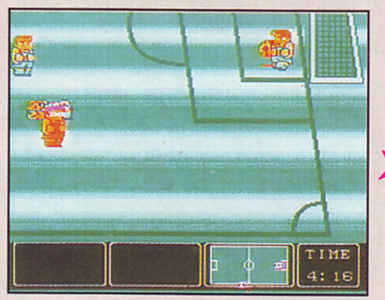
NOTA: Esto funciona tanto en "Tournament Mode" como en "vs. Match Mode".

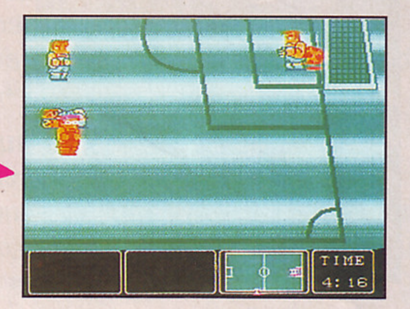
DE FANTASIA

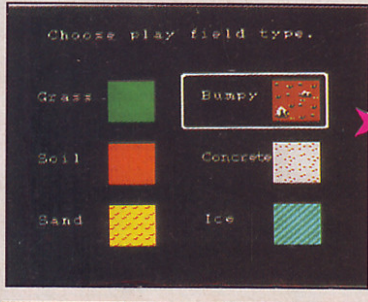
cancha y si lograste patear el balón se irá directamente a la portería y como ya ningún jugador puede hacer algo es un gol seguro.

NOTA: Esto sólo funciona en canchas de pasto, concreto o hielo porque en las otras el balón se frena.



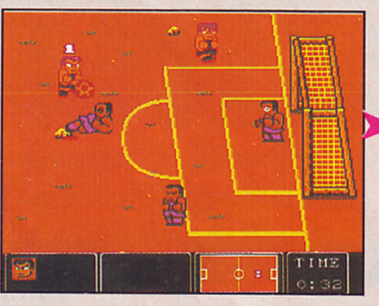


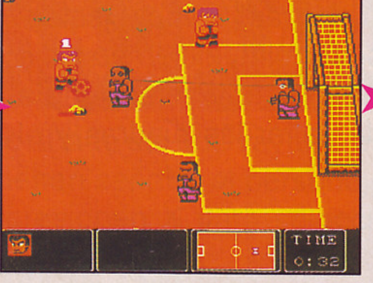


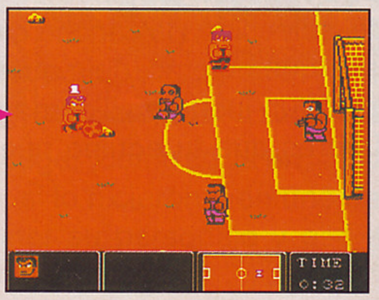












ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

SELECCIONAMOS ALGUNOS DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS Y CON LA AYUDA DE NUESTROS PILOTOS "OVPE", "ALFA" Y "FOX", TE PRESENTAMOS ESTA EXCLUSIVA LISTA DE SECRETOS INEDITOS DE REVISTA CLUB NINTENDO.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
GRADIUS III (SUPER NES)	SUICIDARTE	•PON PAUSA Y EJECUTA ↑↑↓↓←→←→ B Y A. QUITA LA PAUSA Y LISTO.
	COMENZAR CON 30 VIDAS	• EN LA PRESENTACION MANTEN PRESIONADO HACIA LA IZQUIERDA, PRESIONA 3 VECES "A" Y START.
LAST NINJA (NES)	ULTIMA ESCENA	• C H 5 8 h D D D H F F 4 5 1 D
GUN SMOKE (NES)	COMENZAR CON AMETRALLADORA Y 300 BALAS	• EJECUTAR EN LA PRESENTACION A, A, A, A Y SELECT 4 VECES → → Y START.
METAL STORM (NES)	ULTIMA ESCENA	• S K 8 - 4 P R 4 - P 7 N
LEMMINGS (SUPER NES)	NIVEL SUNSOFT	• T P C W F M P W S J C L D X P U N R C M V H Z S Q Q N V K C h H C N C
FRANKESTEIN (SUPER NES)	ULTIMA ESCENA	• C T J D H B C K F Z H M
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER (NES)	OBTENER UN PODEROSO SUBMARINO	• PONER PAUSA Y EJECUTAR: A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, B, A.
ROBOCOP (NES)	CONTINUES ILIMITADOS	• CUANDO YA NO PUEDAS CONTINUAR, PRESIONA: A, B, SELECT Y START AL MISMO TIEMPO.
RAD RACER (NES)	VER EL FINAL	• PRESIONAR "B" 64 VECES Y LUEGO START.
	CONTINUAR EN LA MISION	• PRESIONA "A" Y START AL MISMO TIEMPO.
KICKLE CUBICLE (NES)	SOUND COLLECTION	• MANTEN PRESIONADO "A" Y "B" EN EL CONTROL 2, RESETEA Y LISTO.

RESULTADOS CONCURSO REVISTA CLUB NINTENDO EMI Y JOKY TOYS

CASSETTES

FRANCISCO J. MENESES FREITTE
Santiago

FRANZ FLECKENSTEIN
Concepción

DIEGO BOMBARDIERE
Santiago

JUAN P. URBINA FONTANA
Antofagasta

FELIPE OLIVA
Valdivia

LUIS A. CORDOVA GALDAMES
Valparaíso

MARIO H. ARAYA ALFARO
Santiago

CARLOS C. ALVAREZ ORTIZ
Santiago

ALVARO OLMOS SALVO
Concepción

CRISTIAN N. MUÑOZ RICALDI
Chillán

FELIPE TAPIA MARIN
Santiago

RODOLFO S. ALLENDES OSORIO
Linares

FRANCISCO CAROLINA ROJAS
Huasco

PATRICIO GARAY GALLARDO
Castro

JOSE LUIS SEPULVEDA LOPEZ
Los Andes

LUIS ROBERTO DONOSO SALINAS
Valparaíso

MILLAN ORIO
Valparaíso

AGUSTIN PRIETO VERA
Viña del Mar

CEDRIC SMITH W.
Puerto Montt

JORGE CAMPAÑA MILLARES
Coquimbo

MARIANA RODA ALVARADO
Valparaíso

JAVIER E. MUÑOZ GUERRERO
Coquimbo

ANDREA FERNANDEZ LINEROS
San Antonio

GUSTAVO FAUNDEZ SALINAS
Santiago

ENZO CALDERON CALVO
Arica

CRISTIAN P. PROVOSTE TORRE
Collipull

ELIAS J. RAMIREZ GALLEGOS
Antofagasta

RODRIGO MANUEL SILVA CISTERNAS
Santiago

RICARDO L. SCHAFER VASQUEZ
Santiago

PATRICIO VILLALOBOS ROJAS
La Serena

POSTERS

MANUEL VILLEGAS YAGUE
Santiago

FELIPE A. GONZALEZ BAHAMONDE
Quillota

HOMERO CARRASCO CONCHA
Cañete

PAULO I. RICHARDS HORMAZABAL
Curepto

LUIS F. VALDIVIA RAMIREZ
Santiago

NICOLAS F. DIAZ GARRIDO
Puerto Montt

ANTONIO I. VERA GIGLIO
Santiago

ENRIQUE M. REIMER MILLAN
Santiago

JORGE LEPIO OYARZUN
Puerto Aysen

GINO ESTEBAN TOBAR POLANCO
Polpaico

FERNANDO MUÑOZ LOPEZ
Calama

DANIEL PALACIOS R.
Casablanca

FIGURAS

DAVID CORDOVA VERGARA
Rancagua

SEBASTIAN BARRA URETA
Viña del Mar

JUAN PABLO OSORIO PACHECO
Los Angeles

FRANCISCO JAVIER AYALA HERRERA
Puerto Natales

TOMAS F. CAPPONI RAMIREZ
Santiago

ALDO VALCARCE BRAVO
Arica

RICARDO NUÑEZ NAVARRETE
Valdivia

RODRIGO MAYORGA CAMUS
Santiago

NESTOR A. ZULETA LOPEZ
Tocopilla

BENJAMIN WAINER INFANTE
Chillan

JORGE A. PESENTI DEL PINO
Caldera

JUAN MARCELO ECHEGAYEN MIRANDA
Santiago

INGRID QUIÑONES ORTEGA
Con-Con

CARLOS VALENZUELA LABRIN
Santiago

PABLO F. MARCHANT MUÑOZ
San Fernando

PABLO A. FIGUEROA BARRIGA
Talcahuano

GONZALO ALVARADO AGUIRRE
Arica

FRANCISCO ROJAS VILCHES
Calama

MANUEL J. LAJO SALAZAR
Arequipa, Perú

GUILLERMO QUIROZ BORJES
Punta Arenas

CLAUDIO A. GAMBOA VIDAL
Temuco

JORGE LUIS PINTO RUBIO
Santiago

RAFAEL A. RIVEROS YAÑEZ
Santiago

MAURICIO MANCILLA PEREZ
San Fernando

OSCAR MORALES GONZALEZ
Rancagua

CARLOS DAVID REY PROVOSTE
Santiago

NICOLAS JELDREZ L.
Santiago

CAROLINA GAETE DE HERMAN
Santiago

DANIEL RABUCO PEREZ
Quillota

PATRICIO FREDES TORRES
Iquique

MANUEL A. CARDENAS NARANJO
Santiago

JORGE ALMONACID GRUNERT
Ovalle

CRISTIAN A. RIOS GONZALEZ
Mulchen

PAOLO A. BERETTA REYES
Viña del Mar

ENRIQUE I. ARCAYA TAPIA
Santiago

MATIAS F. QUEZADA LABRA
Quintero

PEDRO A. JARA ESCANILLA
Santiago

CLAUDIO D. CAMPOS MIRANDA
Santiago

ERWIN A. ALARCON URIBE
Punta Arenas

FERNANDO D. SAENZ POCH
Concepción

DUSAN L. VIAHOVIC FORNO
Villa Alemana

ANDRES BOEGEL K.
Puerto Varas

CARLOS A. FIGUEROA VENEGAS
Santiago

JUAN PABLO SALINAS MADARIAGA
La Serena

JUAN PABLO FARFAN BARRIA
Talca

JOHNNY STEVENS BARRA RIOS
Santiago

ROGER A. BARRIENTOS BARRIENTOS
Concepción

MAURO LARA HUERTA
Santiago

RODRIGO A. PIZARRO GUZMAN
Santiago

RODRIGO GARRIDO
Santiago

JAVIER LASO ULLOA
Santiago

CHRISTIAN HARLEY MORA ARRATIA
Santiago

OMAR E. ROJO GODOY
La Serena

FRANCISCO F. GAETE CARTAGENA
Constitución

EDUARDO A. ULLOA CERDA
Santiago

DIEGO A. TEJEDA GAMBOA
Iquique

JAIME ARRIAGADA ARAYA
Curicó

ANDRES DOMINGUEZ MANRIQUEZ
Santiago

FELIPE LEMBACH R.
Los Andes

CARLOS ROJAS ROJAS
La Serena



Se Inauguró el Primer Outlet del Video Juego

TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES PARA TU SUPERNINTENDO

- Accesorios: Joysticks, transformadores
- Ventas por mayor y menor
- Asesoría especial a video clubes
- Despachos a provincias
- Laboratorio técnico especializado

NEO-GEO
TODO UN MUNDO PARA TU SUPER SISTEMA

Av. Providencia 2237 - Local P 33
Metro Los Leones - Edif. Dos Providencias - Tel.: 2316346

¿QUIERES VER LO ULTIMO EN JUEGOS? VEN A PARQUE ARAUCO.

COMPUCENTER

LOCAL 427 - MALL 3
¡ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS!
Juegos Super Nes, Gameboy, Videogames, Revistas, Accesorios, Juegos PC

Fonofax: 218 39 52

COMPUMANQUE

VUELVE " SUPER CAMBIO"

CAMBIATE AHORA A UN **SUPER NINTENDO**
RECIBIMOS TU EQUIPO NINTENDO Y TUS JUEGOS EN PARTE DE PAGO

ADEMAS LLAMANOS POR CAMBIO DE JUEGOS DE SUPER NES

APUMANQUE LOCAL 703
FONOS: 2122935 - 2124025 - FAX 2017439

FIXION

IMPORTACION EXCLUSIVA DE VIDEO JUEGOS Y CONSOLAS ORIGINALES
SUPERNINTENDO

TENEMOS LOS ULTIMOS TITULOS A LOS MEJORES PRECIOS

¡OFERTA! LETHAL ENFORCERS $ 46.900 (INCLUYE PISTOLA)

☎ 2116196 FAX: 2110687 · SANTIAGO

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

EDITORIAL ANDINA
Fono: 2464026 - 2467204 - 2467205
Fax: 2464025
Av. El Golf #243
Las Condes
Santiago

OFERTAS



CLASIFICADOS



COLECCIONA
REVISTA CLUB NINTENDO
suscríbete en los teléfonos:
2744769 2047410
Arrayan Editores S.A.



PUNTOS

¿Porqué cuando entra a jugar el 2do player se le anota un punto a cada jugador?
MAURICIO BEYROUTI
Snta Fe, Argentina

Comenzaré por decirte que te marca un punto a tí y a tu contrincante solamente para saber cuántas peleas has realizado en el transcurso del torneo. Además aumenta tu contador de puntaje. Imagínate que peleas 100 veces, esto sería equivalente a 100 puntos gratis para tí. Al romper cajas o tarros que aparecen en algunas pantallas, te harás merecedor de 1000 puntos. Espero haber aclarado tus dudas y aprovecho para decir que estas son algunas buenas alternativas para conseguir algún puntaje extra.

OVPE

ENTRADAS

Es verdad que la entrada del NES se daña con facilidad y debe ser reemplazada normalmente o es que esta se daña por usar cartuchos ilegales?
CLAUDIO AUGUSTO SANZ
Bs. As., Argentina

Realmente es una pregunta que muchos amigos nos formulan en sus cartas. Esperamos que con esta respuesta se den cuenta de que hay algunos videojugadores que le dan un mal uso a sus consolas.
En tu carta nos cuentas que compraste una consola NES junto a un cartucho ilegal. Este es tu primer gran error.
El segundo mal paso que diste fue: Despues de 10 meses te falló el NES y lo llevaste a arreglar al mismo lugar donde lo compraste y te lo devolvieron después de un mes argumentando que habían tenido que reeplazar la entrada para el cartucho, y que esto era normal.
Te volvemos a aclarar lo que hemos publicado en otras ediciones, que adquirir un juego trucho te causara problemas en el juego mismo y en tu consola. Tenían razón cuando te dijeron que la entrada para el cartucho se dañaba, pero después de un largo tiempo de uso. Esto se soluciona con mucho menos dinero de lo que has gastado en mandarla a reparar. Debes comprar un accesorio llamado "Cleaning Kit", que cada cierto tiempo debes usarlo para mantener limpios y en buen estado tu consola y los cartuchos.

OVPE

T.M.N.T. I

Me gusta mucho este juego pero tengo algunas dificultades para terminarlo ¿Cómo puedo derrotar a "Destructor" con "Leonardo" en la última fase?
JUAN SANTINATI
Salta, Argentina

Debes realizar con mucho cuidado estas instrucciones. Si no te resulta a la primera, no te desanimes y sigue intentándolo. Cuando llegues a Destructor evade todos sus violentos ataques, hasta cuando llegue a la plataforma de arriba. Tú con Leonardo, tendrás que saltar y golpearlo hacia arriba en sus piernas, cuando salga de allí, esquívalo con cuidado y trata de que no te dispare con laser de anillos, porque perderás la vida de inmediato. Te darás cuenta que esta es la forma más segura de matar a Destructor.

Alfa



CYBERNATOR

¿Cómo puedo eliminar al último jefe?
RODRIGO VASQUEZ
Santiago, Chile

Para eliminar a este gigantesco sistema de defensa, lo ideal es llegar con Laser Nivel 3, pero si no pudes obtenerlo llega con Vulcan o Punch (También en Nivel 3).
Para empezar, tienes que eliminar el corazón que se encuentra en la parte baja del robot, ten mucho cuidado cuando esquives sus bolas por que se devuelven (Debes estar muy atento cuando lo destruyas, por que dejará caer una H). Despues de destruirlo elimina el brazo que tiene. Cuidado, por que al destruirlo se transformará en un cañón (No podrás destruir después de esta transformación). Ahora dirígete a la cabeza del robot, donde verás que está dividida en dos partes que lanzan balas. Elimina la parte de abajo y sigue con atención el cañón-brazo, ya que que no dejará de dispararte. Notarás que la parte de arriba no recibe daño hasta que se abra, pero cuidado porque al ocurrir ésto, te disparará un rayo que es fácil de esquivar. Primero colócate abajo en un lugar donde puedas observar cuando se abra y te dispare, así no tendrás problemas para una maniobra defensiva.
Un último consejo, mantente siempre en el lado izquierdo, lo más que puedas y manten presionado el botón "L" (esto tendrá tu arma fija, para defenderte de tu enemigo).

Alfa

D. DRAGON I

Me decidí a escribir porque me gusta mucho este juego, pero no he podido seguir avanzando. ¿Podrían decirme como pasar al jefe de la etapa 4?
PABLO BARETTA
Cádiz, Colombia

Hay una forma fácil de pasarlo. cuando llegues al enemigo, tienes que irte hacia abajo de la pantalla y esperar que venga hacia tí. Cuando llegue al lugar en que tú estás, lo comienzas a golpear. Después de que se caiga tendrás que subir rápidamente y volver a pegarle. Mantente haciendo esta secuencia y podrás ver a tu enemigo debilitarse hasta destriurse por completo.

Alfa

DIRECCIONES

¿Me podrían dar la direcciones de Nintendo y Konami, por favor?
MATIAS HENDERVSKY F.
San Antonio, Chile

Te damos una inmediata respuesta a tí y a otros amigos que nos han solicitado algunas direcciones.
NINTENDO: Nintendo of America, Inc. P.O. Box 957, Redmond, WA 98073 - 0957 U.S.A.
ACCLAIM: Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771 U.S.A.
CAPCOM: Capcom U.S.A. Inc. 3303 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054 U.S.A.
KONAMI: Konami, Inc. Buffalo Grove, IL 60089 - 4510 U.S.A.

OVPE

WOLVERINE

Me gustaría saber más sobre "Wolverine", ¿Podrían ayudarme?
CLAUDIO ANGELETTI LEEL
Caracas, Venezuela

Por supuesto que sí, nosotros siempre trataremos de ayudarte. Primero te señalaré que Wolverine es un super héroe de los X-MEN, conjunto de personajes con super poderes, que pertenecen a una serie de comics muy vendidos en Estados Unidos.
El juego está hecho por LJN y sólo está disponible en NES; pero tambien podrás jugar con Wolverine en "Spider Man and X-MEN: Arcade`s Revenge" de Super NES.

Fox

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE



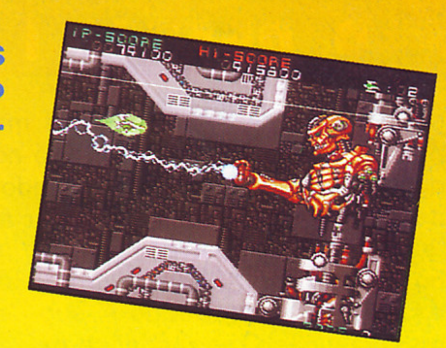
PROXIMO NUMERO...

¡LO QUE ESTABAN ESPERANDO!



REPORTAJE GIGANTE DEL "CES" DEL INVIERNO, LAS VEGAS 94
Entérate de lo último, lo mejor y lo más sorprendente que presentaron las principales compañías de videojuegos.

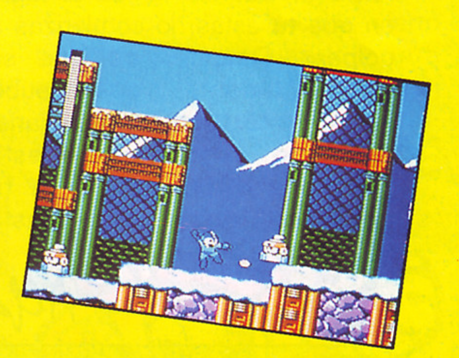
¡Además!



SUPER NES
Guía completa del fabuloso juego SUPER NOVA.



GAME BOY
Llegó el nuevo y fabuloso T.M.N.T. III - Radical Rescue, para tu sistema portatil.



NES
Otro excelente juego de la serie MEGA MAN, esta vez MEGA MAN VI, nuevos desafíos para tu héroe.

Todo esto y mucho más, en tu próximo número ¡No te lo pierdas!

REVISTA



TODOS LOS MESES NUEVOS SECRETOS PARA TI

DESCUBRE UN MUNDO DE SECRETOS





Todos los trucos, estrategias y secretos para terminar tus juegos favoritos.



¡COLECCIONALA!

APARECE TODOS LOS MESES

SUPER MARIO ALL·STARS™

4 VECES MAS SUPERDIVERTIDO

Si jugar un MARIO es divertido, imagínate la superdiversión de jugar 4 MARIOS juntos.
Es el nuevo ALL STAR de SUPER NINTENDO, totalmente renovado,
y el único con 4 juegos en 1.

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLOS Santiago • HITES Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • IMP. JUISMA Santiago • ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • CENTRO OFERTAS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.



¡Exige tu sello!